
OCTUBRE 1992 N.º 6
LOS
super
juegos
DEL MES
225 pesetas
SONIC 2 HACE AMIGOS
REGALAMOS 100 CONSOLAS NES DE NINTENDO POR ENCONTRAR A
● ¡OH SI! MAS LEMMINGS EN EL ORDENADOR
● MAPAS: TAZMANIA Y BARGON ATTACK
● BATMAN REGRESA A TU CONSOLA

600 PTS. + I.V.A.

MAS ALUCINANTE

DRIVE

Has de ser un auténtico consolero para marcar las diferencias con una tecnología que te ofrece una definición perfecta, un sonido estéreo de increíble calidad con la posibilidad de conectar unos auriculares, ...y muchas más prestaciones.

ACK compuesto por una MEGA DRIVE,



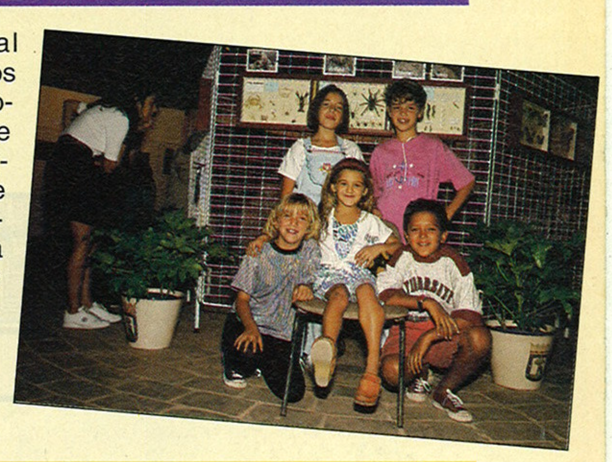
SUMARIO

Nº 6 - OCTUBRE - 1992 - 225 ptas










INDIANA JONES



Octubre 1992. Núm. 6

Es una publicación del



Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**

Director editorial: **Angel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactor Jefe: **Luis Jorge**
Redacción y colaboradores: **Susana Villalba, Alonso de Viana-Cárdenas, Carlos Yuste, Antonio J. Martínez, Andrés García, Alberto Pascual, Tomás Tejón, Antonio G. Greppi, Johnny Mariani** (Londres), **Raúl Martín de Mingo** (portada), **Vicente González** (fotografía).
Edición: **José María Sotillos**
Maquetación: **Belén Díez España, Tomás J. Pérez**
Dirección postal: C/ O´Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

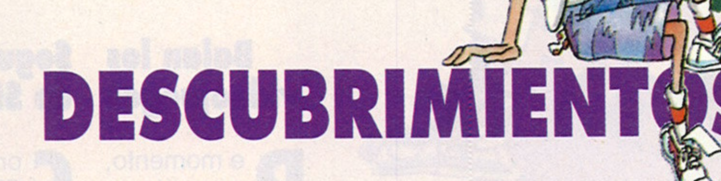
Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O´Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Publicidad Madrid: Mar Lumbreras
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Depósito legal: M-6877-1989
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 225 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92



DESCUBRIMIENTOS

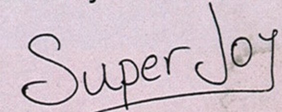
Octubre es mes de hallazgos y descubrimientos. Todos quedamos boquiabiertos con la vuelta de nuestro puerco espín más amado, y lo hace junto a un pequeño zorro que, en adelante, será otro de nuestros amigos inseparables. La aparición en el mercado español de **SONIC 2** es un auténtico regalo de reyes adelantado, que se completa con la también inminente aparición de la segunda parte de los **LEMMINGS** y muchas otras novedades a las que hemos tenido acceso en la edición de otoño de la **ETCS** londinense.

Las novedades no se detienen aquí. Si las de software siempre son agradecidas y espectaculares, no lo son menos las de hardware. En la capital británica ya pudimos ver un adelanto del ***Falcon*** de **Atari**, mientras que el Sonimag barcelonés habrá servido para que **Sega** –inexplicablemente ausente en Londres– haya puesto de largo ante nuestros ojos a la CD-ROM de la ***Mega Drive***.

En la cita mensual de SUPER JUEGOS con todos sus lectores no podíamos eludir estas novedades, ni olvidar en nuestra ruta a **TAZMANIA**, con ese simpático diablillo de hambre incontrolada. Para no perdernos, llevamos el mapa. Otro tanto ocurre con el **BARGON ATTACK** y los **JETSONS**. Los juegos están para jugarlos, y no vale quedarse atascados en una pantalla. Así que no pierdas tiempo y resuelve el problema con la ayuda que te brindan estas páginas.

Octubre del 92 es una fecha que podíamos calificar de mágica. El Quinto Centenario se festeja por todo lo alto en el mundo audiovisual, y nosotros no quedamos al margen con el **DISCOVERY**, un programa para disfrutar de la aventura colombina en el ordenador, y con las dos películas de largometraje que se estrenarán a lo largo de este mes y que tienen como epicentro la figura del Almirante.

Sólo es una pequeña muestra. En este número, SUPER JUEGOS te ofrece más páginas y consejos para que pases un mes muy divertido.



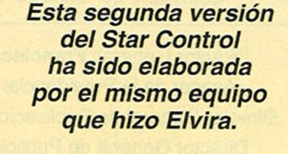


Bajan los videojuegos

De momento, sólo en Gran Bretaña, pero cuando las barbas del vecino veas pelar... Ahí tenemos el precedente que sentaron el mes pasado varias revistas del sector que ofrecen juegos para ***Game Boy***, ***Mega Drive*** y ***NES*** a menos de 3.000 pesetas, y para ***Game Gear*** a menos de 2.000. Esperemos que pronto cunda el ejemplo en España y podamos duplicar en un abrir y cerrar de ojos nuestro parque particular de juegos.

Segunda parte de Star Control

Con el nuevo **STAR CONTROL II** para ***PC***, que combina elementos de estrategia y acción del programa original con un sofisticado juego de rol, podrás atravesar el hiperespacio, explorar y liberar más de 500 galaxias con todos su planetas y lunas. Otras de las novedades que ha lanzado la firma **Accolade** es el **WAXWORKS**, disponible para ***PC*** y ***Amiga*** y elaborado por el mismo equipo que realizó el ELVIRA.



Esta segunda versión del Star Control ha sido elaborada por el mismo equipo que hizo Elvira.



Una nueva aventura

Virgin ha anunciado el lanzamiento de un programa que será para





"Goblins: The prince buffoon II" podrá adquirirse para todo tipo de ordenador.

Novedades Coktel Vision

Pronto estará en el mercado la segunda parte del **GOBLIINS: THE PRINCE BUFFOON**, que podrá adquirirse para ***PC, Atari ST*** y ***Amiga***, además de ***CD-ROM*** y ***CDI***. También estará disponible sobre las mismas fechas el **WEEN THE PROPHECY**, una aventura medieval en 256 para ***PC, Atari ST*** y ***Amiga***, donde el protagonista, Ween, tendrá que enfrentarse a Kraal, un malvado personaje desterrado hace años por su abuelo Okham, débil anciano que en otro tiempo fue un poderoso brujo.







Lo más en juegos de aventura para PC y Amiga se llamará "The Legend of Kirandia".

los juegos de aventuras lo que en su día supuso el EYE OF THE BEHOLDER para los de rol. Se trata del **THE LEGEND OF KIRANDIA**, para ***PC*** y ***AMIGA,*** y plantea la lucha que hay que mantener con un mago que intenta arruinar la naturaleza. Tanto los gráficos como la animación de los personajes son excelentes.

Kim Basinger en tu monitor

Ocean está llevado a cabo los acuerdos pertinentes para poder realizar un juego que llevará el título de **COOL WORLD** y que estará protagonizado por Kim Basinger. Se trata de una preciosa chica de dibujos animados que sólo podrá volver a ser humana si consigue amar a un hombre. En principio se comercializará para las tres versiones de la familia de consolas **Nintendo.**

Muy pronto, esta preciosa muñequita volverá a ser humana si encuentra amor. ¿Estás dispuesto a dárselo?

El disco duro de Amiga

El próximo mes de noviembre, el ordenador ***AMIGA 600*** de **Commodore**, podrá adquirirse con disco duro interno de 30 ó 40 Mb por algo más de 80.000 ptas., según ha informado el fabricante, que además tiene previsto lanzar un kit de actualización para los modelos anteriores. En principio, el equipo tiene las mismas características que el que existe actualmente en el mercado, es decir, un puerto paralelo, otro serie, uno para joystick, conector RGB y entrada de señal de vídeo.

La otra TV de Summers

Por la expresión de su cara, a Manolo Summers, presentador del programa "Devórame otra vez", no le resulta tan fácil pasar de nivel en su consola portátil como hacer televisión, según pudimos comprobar una noche en el Parque de Atracciones de Madrid. Se supone que uno siempre se sitúa donde se encuentra más a gusto, y este veterano parece ser que pertenece al otro lado de la pantalla, aunque sea de cristal líquido.



Manuel Summers no siempre da el nivel en este tipo de pantalla. Sigue intentándolo, Manuel.



ETCS, FERIA DE LONDRES

JUEGOS DE INVIERNO

Como cada septiembre, Londres fue el escenario de la feria más importante del sector de los videojuegos. Allí se presentaron las novedades que llegarán a las consolas y ordenadores para llenar un invierno pleno de nuevas emociones en las pantallas. Y no hay que perderse ninguna de ellas, porque todas merecen la pena. Aquí os contamos las más relevantes.

EL RETORNO DE LA BESTIA

Ya está aquí la nueva versión para las consolas de **Sega** de **SHADOW OF THE BEAST**.
La segunda parte promete aún más emociones que la primera, uno de los títulos carismáticos de **Psygnosis**.



Psygnosis presenta la segunda parte de **The Shadow of the Beast.**

EL INEFABLE INDIANA JONES

Aunque ya teníamos a Indiana Jones en ordenador y en la consola ***Master System,*** echábamos en falta su presencia en la ***Mega Drive*** y en la portátil de **Sega**.
Ahora podemos seguir las aventuras del más famoso arqueólogo de todos los tiempos en estos sistemas.

CALLES PELIGROSAS

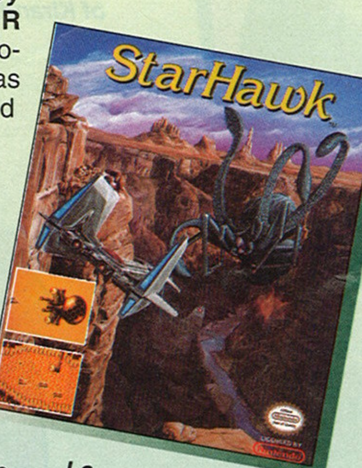
NES avanza para su nueva temporada un juego llamado **STREET GANGS**, del mismo estilo que **DOUBLE DRAGON,** cuya finalidad principal es acabar con el malvado gangster Slick y liberar a los sufridos estudiantes y a toda la ciudad del terror que ha sembrado la banda.

LA REALIDAD VIRTUAL DE NINTENDO

De la pantalla grande ha pasado a la de las consolas. Para ***Super Nintendo, NES*** y ***Game Boy*** se ha presentado **LAWNMOWER MAN,** un programa basado en la novela de Stephen King que cuenta las posibilidades y peligros de la realidad virtual.

ALIENIGENAS MUTANTES

STARHAWK es un nuevo título para ***Game Boy*** en el que la nave que da título al programa ha sido enviada para explorar el malvado imperio de Axtar. El lugar está repleto de vidas alienígenas, mitad orgánicas, mitad tecnológicas, con un solo instinto: atacar.



La pequeña de Nintendo tendrá en sus pantallas un auténtico aluvión de alienígenas.

NOVEDAD PARA LA SUPER NINTENDO

Los gráficos 3D son la nota relevante de este cartucho para la ***Super Nintendo***. En el **WARPSPEED** se aprovechan las magníficas posibilidades de esta consola. El juego posee siete escenarios de batalla y dieciséis naves enemigas, cada una con sus propias técnicas de lucha.

JAMES POND Y LOS AQUABATS

Regresa James Pond, uno de los personajes más conocidos de los aficionados a los videojuegos, con el nuevo programa **ACUATIC GAMES**, en el que el famoso pez debe tomar parte en ocho pruebas deportivas muy *sui generis*. Presenta dos modos de juego: campeón y práctica.



LA CARRERA CIBERNETICA

Los creadores de **DARK SEED**, **Cyberdreams**, presentan su nueva producción, en la misma línea de diseño y concepción que la anterior. En este caso se trata de **CYBERACE**, una carrera cibernética en 3D basada en la observación y la intuición, con unos excelentes gráficos,

Los creadores de **Dark Seed** *nos ofrecen ahora* **Cyberace.**

EL INSECTO MAS VELOZ

Su nombre es **ZOOL**, el ninja de la enésima dimensión, y llega a las pantallas del ordenador de la mano



de **Gremlin**. Lo más destacable del programa es la rapidez con la que se mueve a través de siete mundos, con tres niveles cada uno, y la cantidad de acciones que es capaz de realizar este insecto cibernético.

PARA MACINTOSH

Los videojuegos comienzan a llegar, de manera masiva, al ***Macintosh***. **Sierra** presenta, entre otros conocidos títulos, **KING´S QUEST V, LEISURE SUIT LARRY 5, HEART OF CHINA, SPACE QUEST IV** y **RISE OF THE DRAGON**. Con ellos, es posible dotar a este ordenador de un mundo de fantasía, que nos haga olvidar los ratos de trabajo intenso.

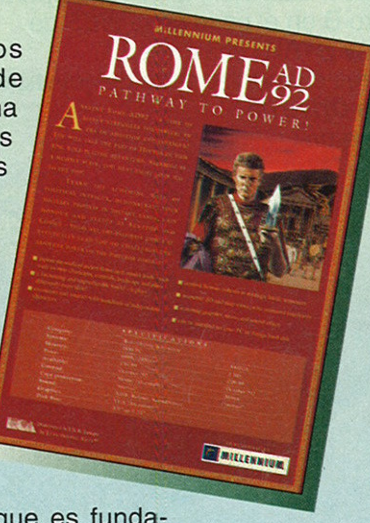
El famoso Larry ya está en las pantallas del Macintosh.

SIMULADOR DE VUELO

STRIKE COMMANDER, fabricado por **Origin**, es un simulador de vuelo que permite hacerse cargo del Stern`s Wildcats, un escuadrón de élite compuesto por mercenarios que vuela a través de un mundo de destrucción y violencia. Es posible pilotar un F-16 y un F-22 Ligthning 2 en una emocionante aventura bélica para ***PC***.



EL IMPERIO ROMANO



Recrear los tiempos de la antigua Roma es posible en las pantallas de los ordenadores. **ROME AD92** es un juego de rol que se desarrolla a través de templos, mansiones, termas y circos romanos, dividido en seis niveles, y en el que es fundamental contar con la ayuda de los dioses y conseguir sextercios para llegar a ser emperador.

Héctor es el héroe de esta aventura en la antigua Roma.





Para francotiradores

MENACER es una nueva pistola sin cable que hará las delicias de los amantes de juegos tales como **ROCKMAN´S ZONE, FRONT LINE** y **PEST CONTROL**, entre otros. Se compone de tres partes que se acoplan entre sí. El *Master Module* es la estructura básica donde se integran el *Binocular*, que amplía el objetivo para afinar la puntería, y el *Estabilicer Module*, que fija esta arma diseñada para la consola ***Mega Drive*** de **Sega**.

Como en las recreativas

El **JOYSTICK 200** de **Telemach** ofrece las mismas posibilidades que los instalados en las máquinas recreativas, ya que tanto su concepción como su diseño, robustez y funcionamiento están pensados con la misma filosofía. Posee cuatro pulsadores diferenciados: SELECT, START, Disparo A y Disparo B en el caso de la ***NES*** de **Nintendo**, y START más tres disparadores cuando se trata del joystick para ***Mega Drive*** de **Sega**. Tiene un precio de 7.600 ptas.



Lo captura todo

Ya no hay que teclear textos ni poseer un costoso escáner para capturar imágenes, el diminuto **SCANMAN** de **Logitech** se encarga de todo. Los nuevos modelos trabajan con Windows hasta 256 niveles de gris, para ***DOS*** y ***Macintosh.*** La versión 32 permite ajustar parámetros de muestreo, pasa imágenes directamente a los programas más usuales e incluye el paquete de edición **FOTOTOUCH.** Su precio ronda las 32.000 ptas. Por su parte, el **SCANMAN 256** para **WINDOWS** es ideal para imágenes artísticas de alta calidad y otras aplicaciones profesionales en **WINDOWS.3.**



MAS PORTATIL

Con el juego de cartucheras **TELEMACH**, tu ***Game Boy*** es ahora mucho más portátil que nunca. El lote se compone de una funda para la consola, otra para llevar cinco o seis juegos, y un cinturón al que se acoplan ambas, todo ello fabricado en resistente y elástico poliuretano y fibras sintéticas. Su precio es de 2.900 ptas.

Llévate la Super Nintendo

Ahora ya puedes transportar tu consola de 16 bit ***Super Nintendo*** de manera fácil y segura. En el estuche acolchado y duradero **NUBY** encajan perfectamente el control DECK, además de los controladores y el cableado. También dispone de un bolsillo externo con cierre de seguridad para llevar varios cartuchos de juegos.



Mega Drive: arcade

Master System: arcade

Game Gear: arcade

SONIC 2

Aventuras extra sónicas

"Sonic, The Hedgehog" es, sin duda, uno de los videojuegos más conocidos de las consolas. Su protagonista es un puerco espín dotado de una asombrosa velocidad, hasta ahora inédita en otros juegos –de ahí su nombre–. El acierto radica en la combinación de unos extraordinarios gráficos, un sonido muy atractivo, originalidad, acción y velocidad sin límites.

El éxito alcanzado por SONIC le ha llevado a convertirse en el auténtico estandarte de la multinacional japonesa **Sega** y de todos los usuarios de estas consolas.

Después de derrotar al científico loco Dr. Ivo Robotnik, el puerco espín más famoso de todos los tiempos ha vuelto a las consolas **Sega**. Pero esta vez no viene solo. Tiene como compañero a un zorro que le ayudará en su nueva y peligrosa misión de salvar la naturaleza. Este nuevo personaje es controlado por un segundo jugador en la versión de la consola ***Mega Drive***, pudiendo incluso encontrarse cada uno en diferentes puntos de la misma fase para resolver con mayor rapidez las distintas situaciones.

Aunque **SONIC 2** aparecerá simultáneamente para los sistemas ***Master System***, ***Game Gear*** y ***Mega Drive***, el juego presenta grandes diferencias de unas consolas a otras. Sin duda, la versión



Antes que nadie

Nuestros héroes desafían las leyes de la gravedad al cruzar un peligroso puente.

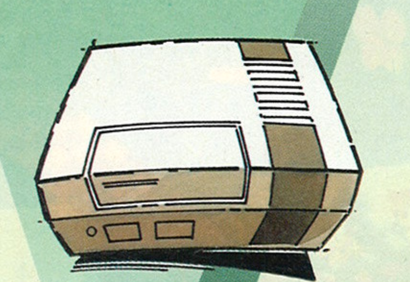
Esta nueva entrega posibilita la acción simultánea en pantalla de dos jugadores.

El puerco espín más famoso de todos los tiempos vuelve con una nueva y trepidante aventura, en compañía de un amigo muy especial

más espectacular es la de ***Mega Drive***, tanto por las mejoras realizadas en la animación de sus personajes y el movimiento de la pantalla, como por incorporar por primera vez la mayor resolución disponible: *overscan* y 448 líneas, lo que permite dividir la pantalla en dos partes, facilitando el juego al poder ver cada jugador áreas distintas a la vez y dentro de la misma fase. Además, por si esto nos pareciese poco, nuestro protagonista dispone de una mayor velocidad y nuevas habilidades.

Los usuarios de las consolas ***Master System*** y ***Game Gear*** no dispondrán de la opción de juego para dos personas, pero sí podrán disfrutar de nuevos niveles y características adicionales.

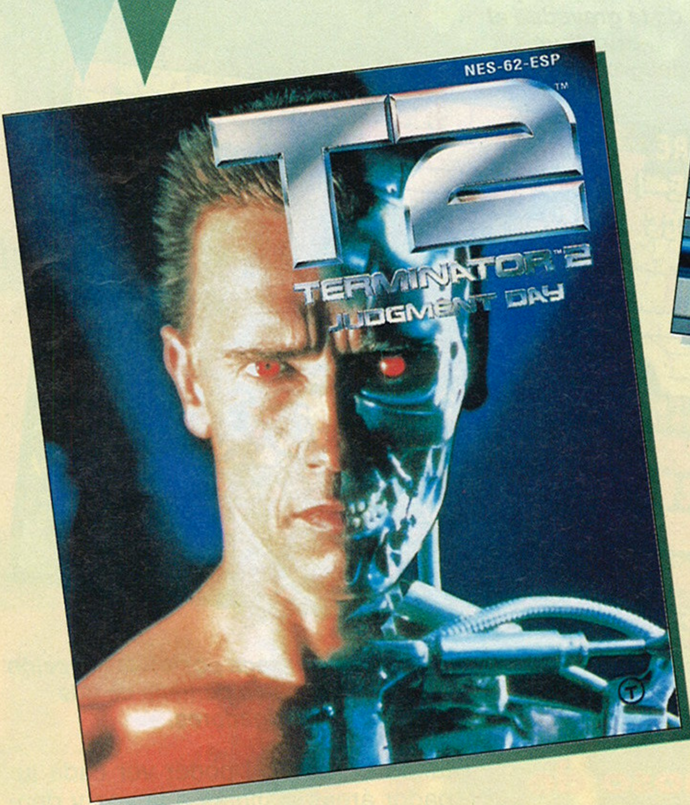
ANDRES GARCIA
TOMAS TEJON



NES: arcade-acción

TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY

El mañana en tus manos



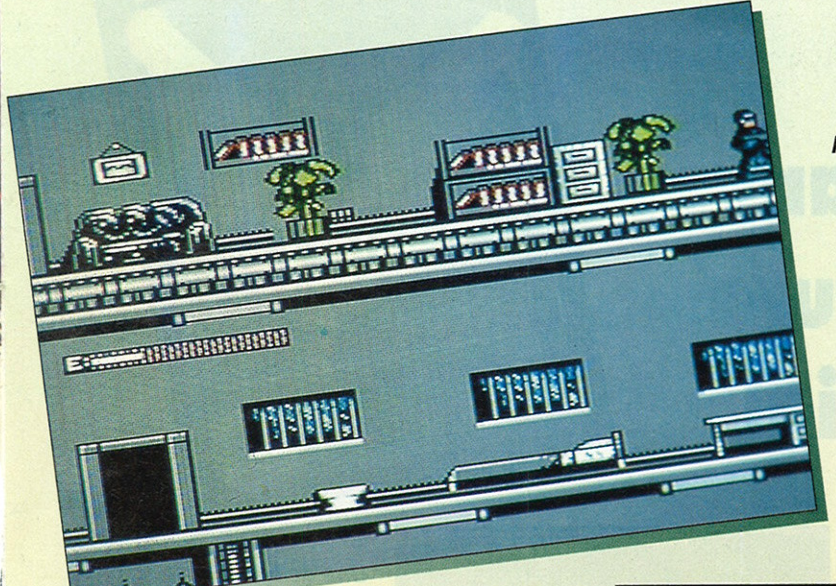
Después de recoger las bombas, de tres en tres, hay que dejarlas en el depósito para, una vez recargadas, diseminarlas por la sexta planta.

La misión consiste en dar los mismos pasos que el protagonista de la película en la que se basa el juego, el robot T-800 de aspecto humano sobre esqueleto de metal, proteger a John Connor y destruir la amenaza que se cierne sobre la humanidad, el T-1000 y los sistemas Cyberdyne.

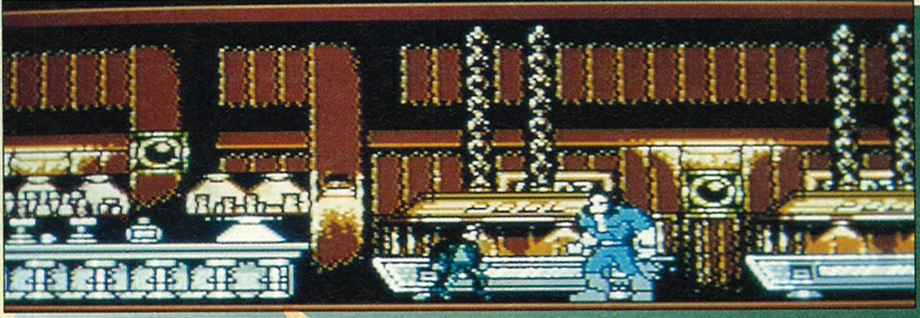
El T-800 comienza su andadura en una parada de camiones en la que debe luchar contra todos los que se le ponen por delante, ya que no están dispuestos a proporcionarle lo que necesita. Aquí, la única arma que tiene para vencer a los rivales son sus dos poderosos puños.
Después de haber dejado limpio el parking, hay que entrar en el local de reunión de los camioneros. Por supuesto, los enemigos no se han dado por vencidos, y tendrás que luchar contra todos para, al fin, enfrentarte al jefe, un tipo mucho más duro que sus secuaces, pero poca cosa para *Terminator*, que, tras vencerle, consigue una potente moto y una nueva arma, entre otras cosas.

La búsqueda de los Connors

Tal y como se desarrolla en la película, la acción discurre por los canales de drenaje. Allí hay que encontrar a



En el hospital psiquiátrico, el T-800 debe localizar y rescatar a Sarah Connor. Al final del primer nivel aguarda el jefe de los maleantes. Hay que luchar para obtener armas y una potente moto.



John Connor mientras se evita que el T-800 sea aplastado por un camión de 12.000 Kg conducido por su mayor enemigo, el T-1000.
Por estos canales encontrarás coches abandonados y cajas que hay que esquivar, pero además tendrás que abrir las puertas con el arma mientras disparas al camión para que no se te acerque demasiado.
Tras salvar a John, la acción continúa en el hospital psiquiátrico donde está internada su madre, Sarah Connor, del cual hay que rescatarla. Por supuesto, no va a ser cosa fácil, ya que, aparte del T-1000, que estará esperándote, tus enemigos también van a ser los guardias del hospital. Deberás buscar la forma de matar al menor número de personas posibles, ya que hay que seguir la orden de John.
Debes recorrer las habitaciones del hospital, buscando la tarjeta que permite usar el ascensor para acceder al siguiente piso, hasta llegar al último donde se encuentra Sarah.

El edificio Cyberdyne

Para detener el desarrollo del *Skinet* hay que destruirlo antes de que nazca. En el edificio *Cyberdyne* hay que buscar diez cargas explosivas, llevarlas de tres en tres a la última planta, cargarlas, distribuirlas de dos en dos por el laboratorio del sexto piso y huir rápidamente antes de que explote. En este lugar encontraremos guardianes y sistemas de protección del edificio.
Ahora que el *Cyberdyne* está destruido, el único enemigo que queda es el T-1000. En el molino, debes llegar hasta la parte superior y destruir la sustancia líquida. Tu enemigo desaparecerá, pero te atacará de nuevo. Destrúyelo y salva a la humanidad, todo depende de ti.

ANTONIO J. MARTINEZ

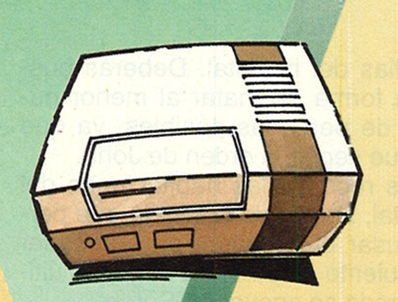
Acaba con el T-1000 y gana hoy la batalla del mañana

Para sacar ventaja

En la primera fase, cuando los enemigos te ataquen en superioridad numérica, y éstos no sean los melenudos, busca un camión donde poder subirte y salta sobre ellos. Repite la operación tantas veces como sea necesario, ya que así no tendrás que luchar cuerpo a cuerpo y no perderás energía. Una buena estrategia para acabar con el jefe es golpear y retirarse.
En los canales debes procurar disparar a la puerta y al camión principalmente.
Para no matar muchos enemigos en el hospital y en *Cyberdyne* salta sobre ellos y sobre las balas que disparan, para que no te hagan perder energía.

TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY

Interés:	81
Dificultad:	81
Gráficos:	80
Originalidad:	79
Sonido:	77
Total:	79,6



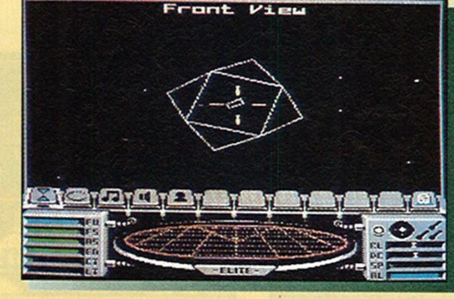
NES: simulador



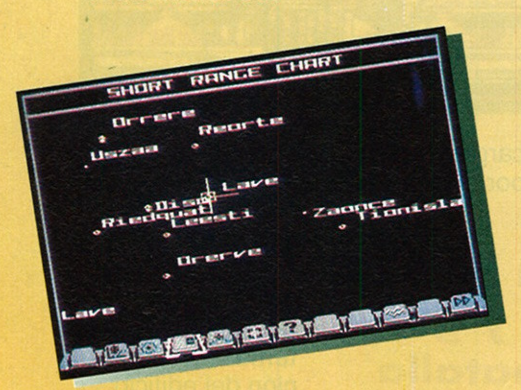
ELITE

La gran aventura espacial

La moda de publicar grandes éxitos de PC y recreativas continúa vigente en el mercado. Ahora podemos convertir nuestra Nintendo en una poderosa nave de combate y comercio intergaláctico, como ya hicimos con nuestros ordenadores.



Una de las situaciones más difíciles del juego es el aterrizaje en las bases espaciales, aunque se puede comprar un sistema de aterrizaje automático.



Esta nueva versión de **ELITE** no desmerece en nada respecto a sus predecesoras y consigue captar la esencia de las versiones para ordenador o la versión de las *coin up*. Nuestra misión en el juego es pilotar una nave de combate con la que mantenemos contactos comerciales con diversas partes de la Galaxia. Nuestra nave está equipada con un sencillo láser y un lanzador de misiles, que nos sirven de defensa contra los piratas intergalácticos. Con las diversas transacciones de mercaderías que hagamos, nuestro capital económico irá en aumento y podremos adquirir nuevo armamento y útiles de defensa. Así, paulatinamente, nuestra experiencia como piloto aumentará hasta conseguir el principal objetivo del juego: ser miembros de la Federación de Pilotos de Elite.

Por otro lado, la selección de las diversas opciones del juego ha sido desarrollada a partir de iconos. Si queremos un arma diferente a la que estamos utilizando, deberemos acudir al icono de armas; lo mismo vale para el hiperespacio o para escoger un cargamento de mercancías.

En lo relativo al diseño, los programadores han decidido mantener la misma idea que preside las versiones de ordenador: los gráficos 3D vectoriales. En principio, no se ve ninguna diferencia a nivel de configuración, aunque el poder de mostrar dibujos en la ***Nintendo*** es mucho menor que en cualquier ordenador.

Tanto la banda sonora como los efectos son de gran calidad y consiguen aumentar la intensidad de este fantástico y espacial simulador.

CARLOS YUSTE

Para sacar ventaja

Es importante que desde el principio lleves mercancías para comerciar, pues, además de ganar dinero para armas, habituarás la nave a llevar grandes pesos.



ELITE	
Interés:	78
Dificultad:	83
Gráficos:	79
Originalidad:	75
Sonido:	86
Total:	80,2



Super Nintendo pega fuerte.

Ahora tu SUPER NINTENDO Super 16 Bits desde 16.990 Ptas+IVA.*
Aprovecha este alucinante precio y disfruta de todo lo que te ofrece EL CEREBRO DE LA BESTIA.
32.768 colores, movimientos nunca vistos gracias a su chip MD-7, tres auténticas dimensiones, sonido stereo digital y una super resolución de 512 x 448 pixels.
Que no se te escape. Es lo más fuerte que hayas visto jamás.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo®

* P.V.P. recomendado.



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41


HULK HOGAN
PYTHON
POWER
SUPER WRESTLEMANIA
Super Héroes e
Acclaim
STREET FIGHTER II ™
SUPER 16 MEGAS
CAPCOM
¿Quieres ver cómo tus héroes favoritos se convierten en Super Héroes?
Ahora lo tienes fácil.
SUPER NINTENDO Super 16 Bits es la única consola que proporcionará a tus héroes la super acción sin límite que ellos necesitan.
¿Llegarás hasta el final? No les falles.
La emoción está servida.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.

THE SIMPSONS™

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV

n Super 16 Bits

Acclaim® entertainment inc.

KONAMI®

USE CASSETTE WITH SUPER NINTENDO MARK ONLY

POWER

EJECT

RESET

Nintendo®

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

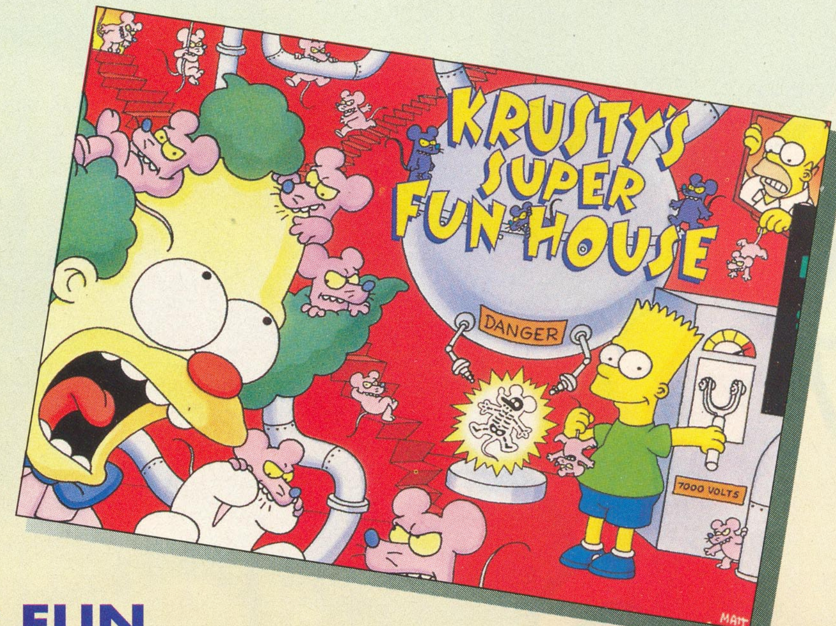
SELECT START



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Super Nintendo: arcade



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

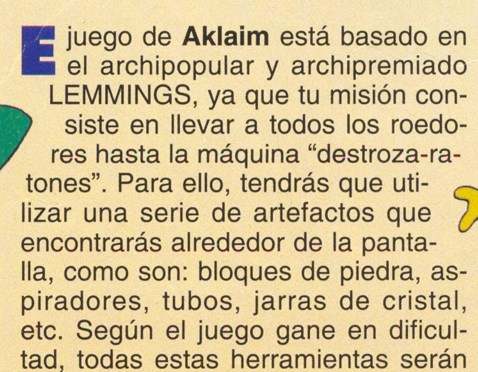
Malditos roedores

El héroe y personaje más admirado por Bart Simpson, el payaso Krusty, se ha metido en problemas. Su parque de atracciones ha sido invadido por las ratas, y sólo la ayuda de Bart y su padre, Homer, puede poner fin a esa plaga.



Krusty debe conducir a los ratones hasta la máquina demoledora de Bart Simpson, para que ésta acabe con ellos.

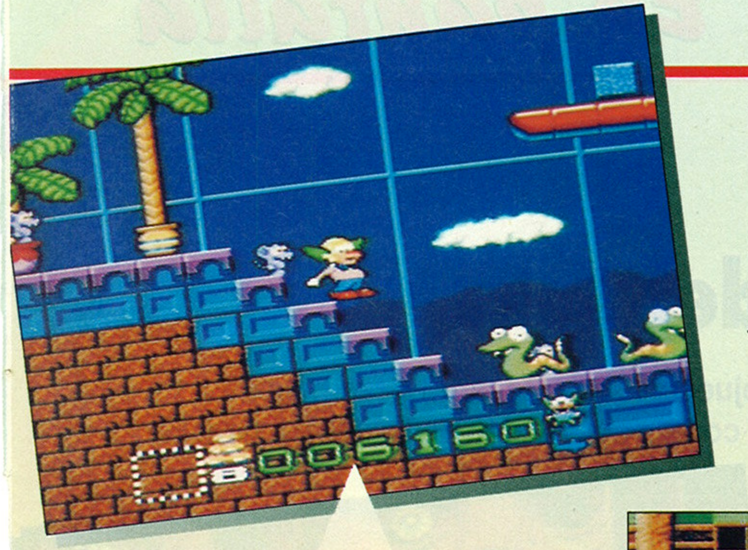




El juego de **Aklaim** está basado en el archipopular y archipremiado LEMMINGS, ya que tu misión consiste en llevar a todos los roedores hasta la máquina "destroza-ratones". Para ello, tendrás que utilizar una serie de artefactos que encontrarás alrededor de la pantalla, como son: bloques de piedra, aspiradores, tubos, jarras de cristal, etc. Según el juego gane en dificultad, todas estas herramientas serán necesarias para terminarlo.

El parque de atracciones de Krusty está formado por cinco secciones, cada uno de ellos con un mínimo de catorce niveles. Entre sección y sección





La misión no resultará fácil; a medida que el payaso avanza hay más enemigos que intentan hacerle fracasar. Las serpientes restan puntos de energía al tocarlas y al recibir sus disparos.

Con un inteligente diseño y unos gráficos entretenidos, la familia Simpson vuelve a la más radiante actualidad consolera

Los tubos sirven para conducir con mayor facilidad a los ratones hasta la trampa. También se pueden utilizar para este fin los ventiladores.

hay una gran puerta que no se abrirá hasta que no hayas completado todos los niveles de aquella en la que te encuentres. Evidentemente, cuantas más secciones limpies de ratas, más difíciles serán las siguientes. Así, aparecerán enemigos cada vez más tenaces, que nos pondrán las cosas realmente mal. Poco a poco te darás cuenta de que el programa puede ser desesperante.

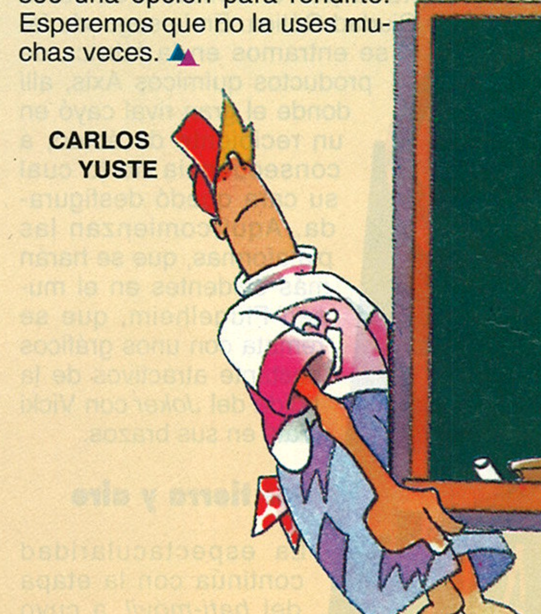
El diseño gráfico es bastante entretenido. Sin ser una filigrana, consigue que en ningún momento el juego pierda interés. En cuanto a la música, ocurre lo mismo, ya que la melodía, aunque se repite en cada fase, no llega a aburrir.

Por otro lado, si no consigues solucionar un nivel, el programa posee una opción para rendirte. Esperemos que no la uses muchas veces.

CARLOS YUSTE

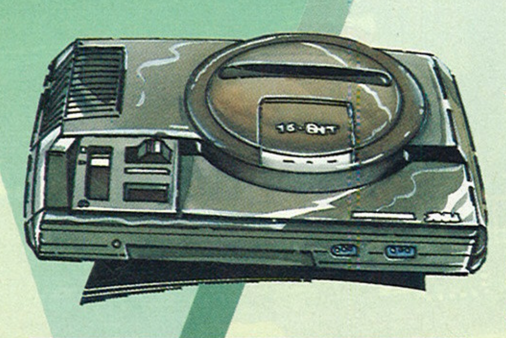
Para sacar ventaja

Antes de jugar, mira bien el diseño de la pantalla para así adivinar dónde situar los bloques. Como ayuda extra, te ofrecemos la clave del primer nivel: BARTMAN.



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Interés:	85
Dificultad:	79
Gráficos:	77
Originalidad:	83
Sonido:	75
Total:	79,8



Mega Drive: arcade-acción

BATMAN

El final del Joker

Pocas veces un videojuego se adapta tanto y tan bien al original de la película como esta versión de BATMAN. Gracias a ello se completa un programa original, atractivo y con altas dosis de variación.



En el museo de Gotham, Batman debe rescatar a Vicky Vale de las garras del siniestro **Joker.**

La aventura transcurre en los mismos lugares que relata a primera entrega de las aventuras del hombre murciélago, interpretadas en la pantalla grande por Michael Keaton. Se desarrolla íntegramente en ambientes nocturnos, y, aparte de las cualidades como luchador del protagonista, disfrutamos con la acción que corresponde a los episodios del *bati-móvil* y del *bati-ala*.
Comenzamos en plena calle, con secuaces del *Joker* que surgen de las azoteas o que vienen a nuestro encuentro. Algunos disparan y Batman cuenta para defenderse con la fuerza de sus puños y los *bati-bumerangs,* en número de cinco por cada vida. Es conveniente guardar estos superdisparos para los finales de cada fase, cuando aparecen los jefes correspondientes, mucho más difíciles de batir. El héroe tiene a su disposición la *bati-cuerda* para llegar a lugares inaccesibles y, durante el juego, se obtienen *bati-bumerangs* adicionales, incrementos de energía y vidas extras.
El objetivo es rescatar a Vicki Vale, raptada por el *Joker*, y salvar a Ciudad Gótica. En la segunda fase entramos en la fábrica de productos químicos Axis, allí donde el gran rival cayó en un recipiente de ácido, a consecuencia de lo cual su cara quedó desfigurada. Aquí comienzan las plataformas, que se harán más evidentes en el museo Flugelheim, que se remata con unos gráficos bastante atractivos de la huida del *Joker* con Vicki Vale en sus brazos.

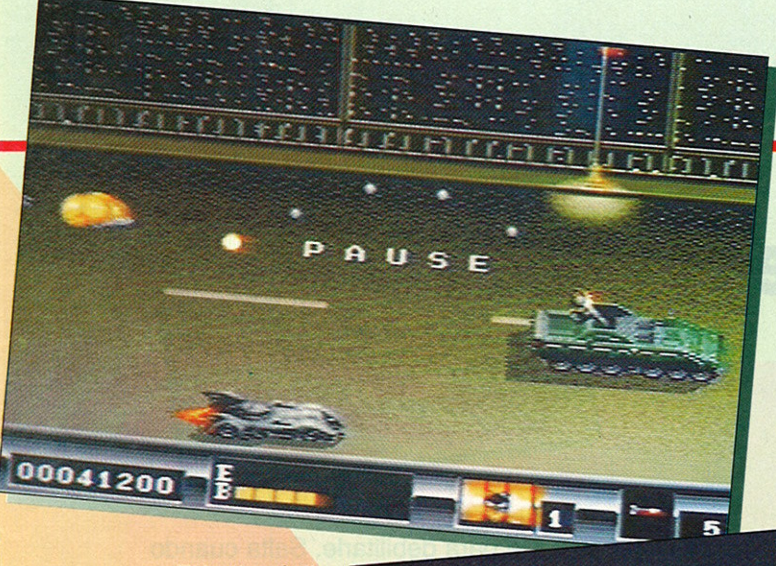




Por tierra y aire

La espectacularidad continúa con la etapa del *bati-móvil*, a cuyo término hay una fase de regalo que, a primera vista, parece complicada. A lo largo de una serie de plataformas se distribuyen distintos payasos que arrojan fuego por la boca o están continuamente saltando.
Por suerte, podemos conseguir vidas

El malvado enemigo ha puesto muchas trampas para llegar hasta él. Debemos eliminarlo para salvar Ciudad Gótica



El **bati-móvil** *está equipado para enfrentarse con éxito a los tanques y destructores que aparecen en la cuarta fase.*

La catedral (derecha) es la prueba más difícil para el hombre murciélago.

extras, con lo que se amortigua la dificultad.
Anteriormente, nuestro protagonista debió superar a los vehículos camuflados y carros de combate que tenían la intención acabar con su enorme coche negro.
En el cielo, distintos helicópteros y grandes globos con apariencia de payaso anteceden al turbohelicóptero de ataque. Es la fase anterior a la definitiva: la catedral de la Ciudad Gótica, donde una serie de villanos, compendio de los anteriores, se dan cita por entre sus muros. Batman debe subir y bajar por sus corredores antes de enfrentarse al jefe de este nivel. Sin embargo, llega la sorpresa: aparecen, uno a uno, todos los súper villanos de fases anteriores. Sólo cuando hemos conseguido vencerles llegamos a otra fase camuflada, llena de plataformas y que será la antesala del reto final: *Joker.*

M. BARRERO

BATMAN

Interés:	92
Dificultad:	86
Gráficos:	88
Originalidad:	92
Sonido:	81
Total:	87,8

Para sacar ventaja

En la fase de los payasos, cuando llegues a las plataformas superiores, arrójate al vacío y tendrás tres vidas extras. Repite la operación hasta que tengas nueve, el número máximo que puedes alcanzar, y sigue tu camino.
Si no quieres perder demasiadas vidas con tu *bati-ala,* mantente en la parte baja de la pantalla y dispara sin cesar.
En la catedral, una vez superada la fase de los jefes, y tras subir a la parte alta de las plataformas, hay que ir hacia la izquierda y saltar sobre una especie de pequeño muro. Cuidado, porque desciende rápido y te devuelve al inicio del nivel. Haz un doble salto y pasa, de inmediato, sobre su plataforma gemela y sube gracias a la *bati-cuerda.*

Juega con ventaja



Los jefes



Kick Boxer
(Las calles de la Ciudad Gótica)

★ Es fuerte y lento. Basta con caer sobre él para debilitarle. Salta cuando llegue corriendo hacia ti, porque, de otra forma, será letal.



Jack Napier
(Fábrica de productos químicos Axis)

★ El problema es llegar hasta él. Basta un puñetazo o un disparo para liquidarlo. Su puntería es certera.

Bob el gorila
(Museo Glugelheim)

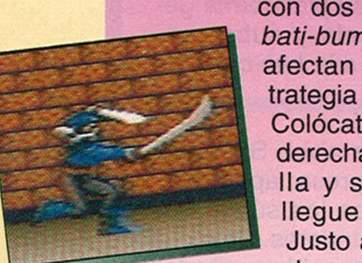


★ Es, probablemente, el más torpe de todos. Sus saltos son terribles, pero podemos hacer que falle y aprovechar nuestros puños para salir huyendo inmediatamente.

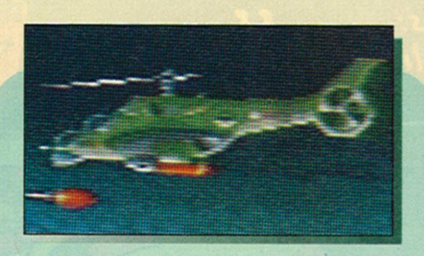
Destructor nuclear
(Etapa del bati-móvil)

★ No es muy preocupante. Si nos movemos por la parte baja de la pantalla, podemos privarle de gran cantidad de su fuerza.

El guerrero ninja
(Fase de los payasos)



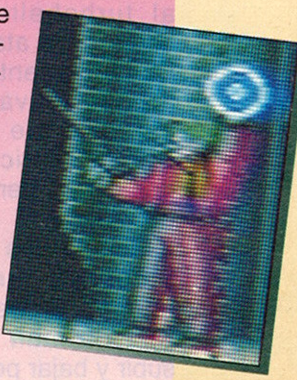
★ No viene en las instrucciones, pero aparece un guerrero ninja con dos espadas. Los *bati-bumerangs* no le afectan y sólo la estrategia sirve de algo. Colócate en la parte derecha de la pantalla y salta cuando llegue el guerrero. Justo al caer, cuando está de espaldas, dale un puñetazo. Manténte inmóvil mientras el ninja recupera su posición y repite el paso las veces que sean necesarias.



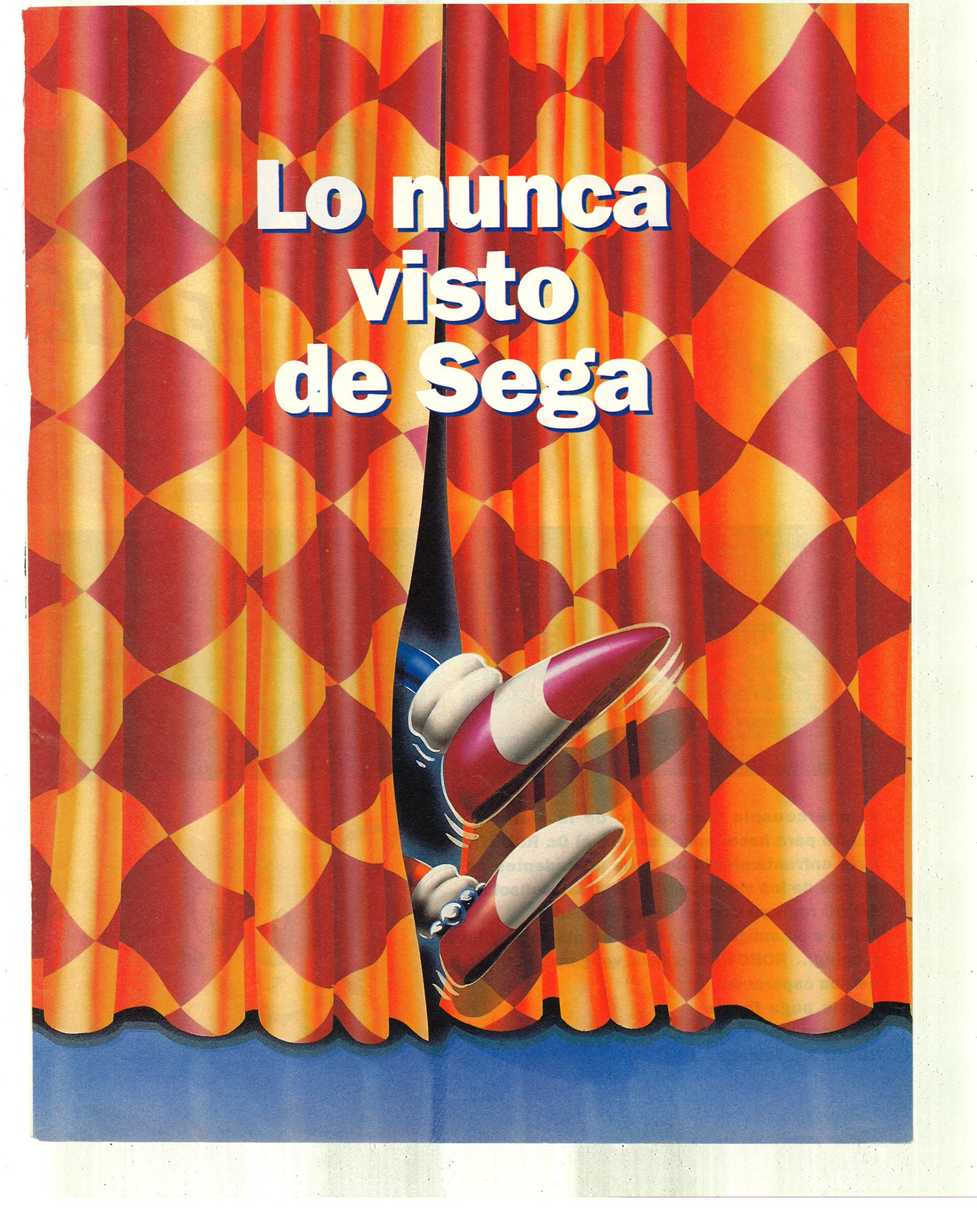
Turbohelicóptero de ataque
(Etapa del bati-ala)

★ Mantén el pulso firme; sube y baja por delante de la acción de tu oponente. Siempre hay un momento en que puedes enderezar el rumbo cuando pasen las ráfagas de tu enemigo. Con paciencia, saldrás airoso.

Joker
(La catedral de Ciudad Gótica)

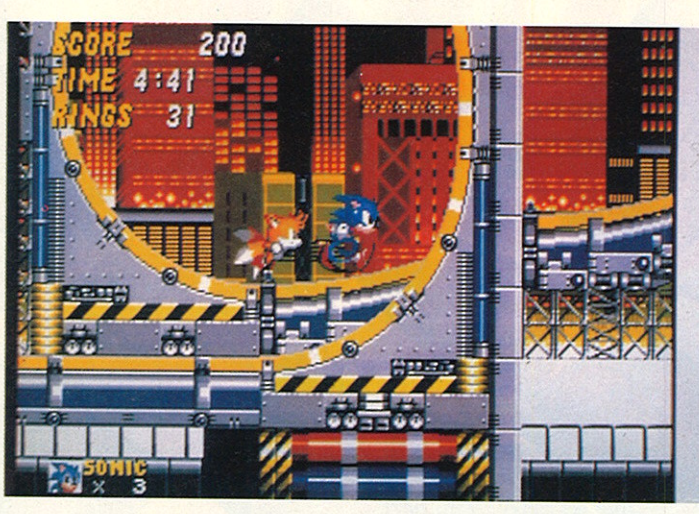


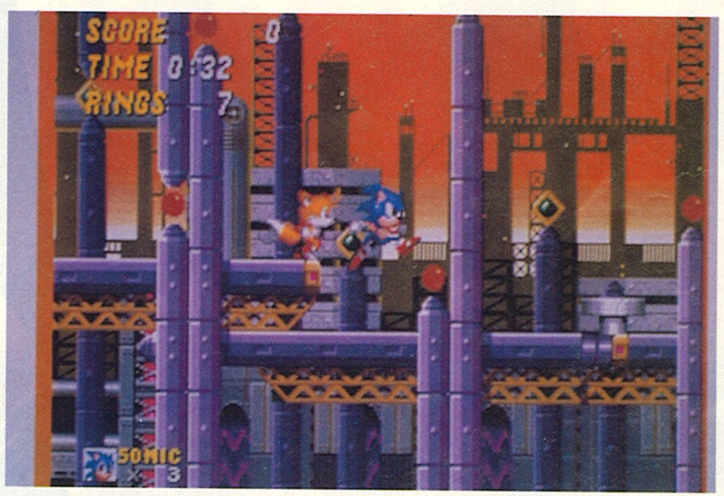
★ El problema es llegar hasta él, porque ha puesto todos los obstáculos posibles para que no lo consigamos. Una vez frente a frente, surge en lo alto de la catedral con una escopeta y una especie de disco azul que, arrojado al suelo, reduce considerablemente nuestra esperanza de vida. Salta sobre él cuando arroje el citado disco y golpéale sin piedad.


Lo nunca visto de Sega

SON THE HEDGE

IMPRESI





El puercoespín más rápido de la historia ha vuelto para hacer sudar sangre al Dr. ROBOTNIK. Este enfrentamiento no tiene precedentes en el mundo de los videojuegos. ¡Temblad consolas!. SONIC regresa y no se corta por nada.
Junto a su amigo Tails volará en ala delta y hará looping... ROBOTNIK quiere venganza, SONIC la estaba esperando.
El que pega fuerte pega dos veces.
SONIC 2... Te pega.

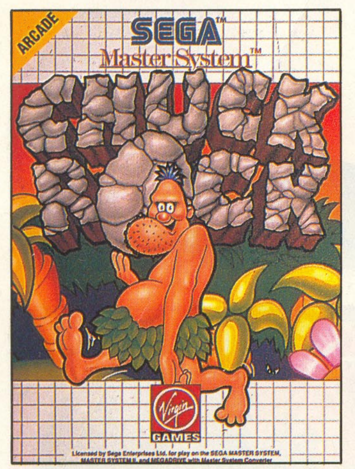




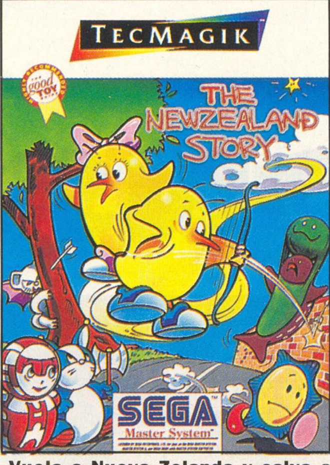


Esta si que es buena. Repulsivos seres de otros planetas han ido a tocar las narices de un monstruo como BART SIMPSON.
Lo llevan claro. Entra en el cuerpo de BART y reparte rayos X para distinguir sus grotescos cuerpos.
¡No olvides tus gafas de rayos X!. Tío, esta es la tuya.

JUEGATE



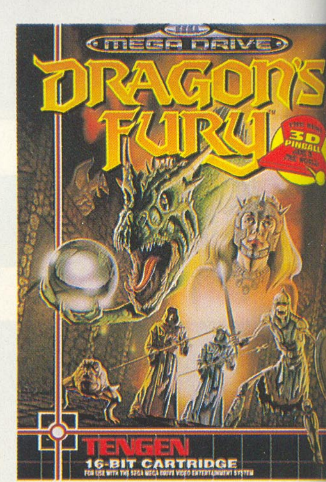
La chica de CHUCK ROCK ha sido capturada. Dinosaurios trastornados te esperan en un rescate a muerte. ¡Parte con todo!.



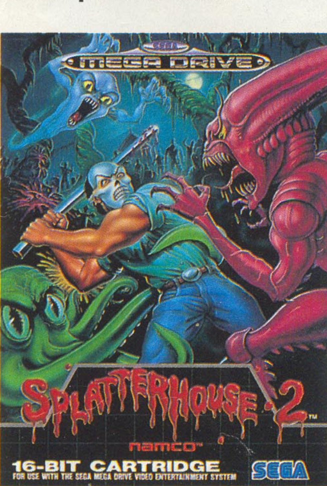
Vuela a Nueva Zelanda y salva a tus colegas de los más diabólicos enemigos. El tiempo corre rápido.



Tres flipantes juegos en un cartucho:
Missile Command, Centipede y Breakout.



Un pinball en 3 dimensiones. Si eres lo bastante bueno puedes conseguir un billón de puntos.



Ponte la máscara del terror. Tu novia, Jennifer, depende de ello, utilizarás motosierras para salvar su vida.



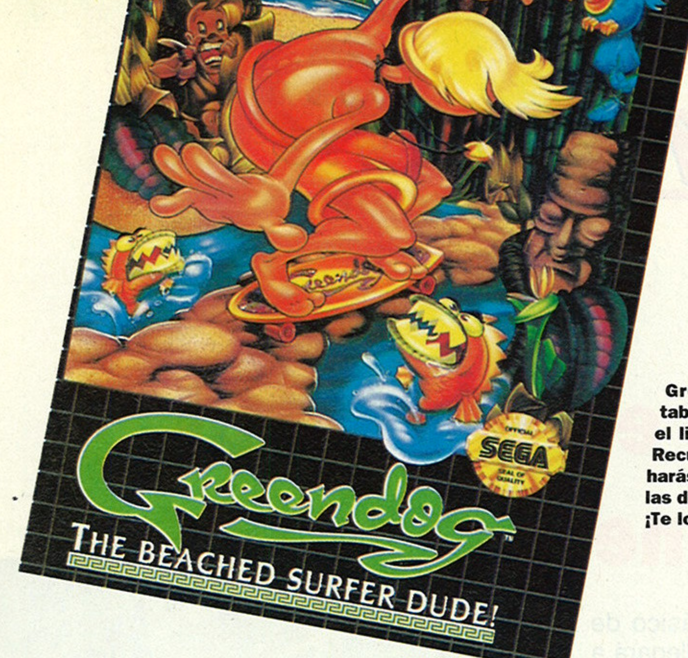
Acompaña a Mc Fly en su frenética carrera contra el tiempo.



Tu cabeza arácnida vale 1.000.000 de dólares. Los seres más repulsivos persiguen la recompensa. ¡Telarañas en acción!.

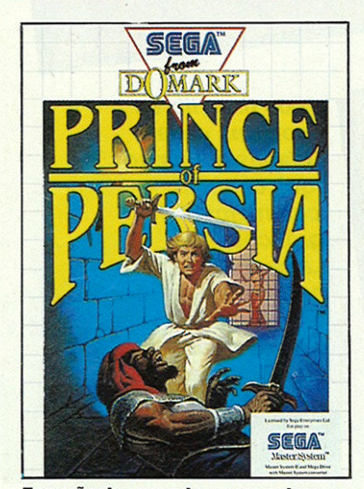


Increíbles smashes, y passing shots... son tus armas. ¡Házle un globo a tu mejor amigo!.



Greendog ha perdido su tabla de surf. Se le terminó el ligoteo y vacilón playero. Recupera su tabla Azteca y harás feliz a todas las chavalas del Caribe. ¡Te lo agradecerán!.

LO TODO



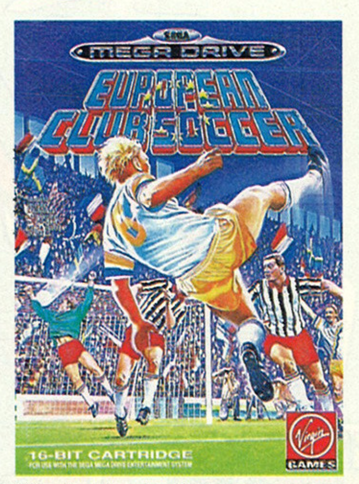
Empuña la espada para salvar a una princesa de lo mas guapetona.



¿No quedan héroes en la tierra de las maravillas para librar a la gente del malvado rey MOLE y sus secuaces?



James Pond presenta: LOS AQUABATICS. Los juegos acuáticos más desmadrados de la historia. ¡Mójate!.



Cálzate bien las botas y prepara los tacos para triturar a 170 equipos de fútbol. ¡La copa está en juego!.



Arranca la máquina más potente del mundo y revienta el asfalto a tu paso. El Gran Premio está en juego. ¡Pónte los laureles!.

Vive una Aventura

SEGA



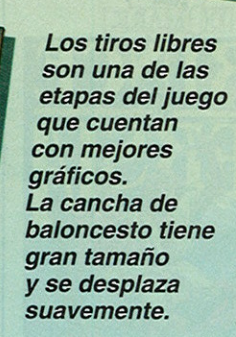
Antes que nadie

TIP OFF

Gigantes en pequeñas dimensiones

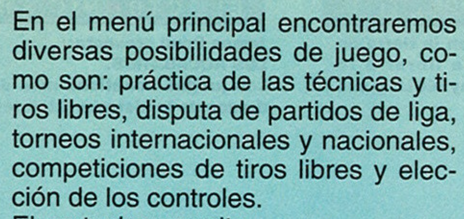
Game Boy: deportivo

Tras KICK OFF, el clásico de fútbol, próximamente llegará a la consola ***Game Boy*** su versión de baloncesto, **TIP OFF**.
Este juego es un verdadero simulador de baloncesto. Visto desde una perspectiva aérea, permite opciones inéditas en otros programas de este tipo.



Los tiros libres son una de las etapas del juego que cuentan con mejores gráficos.
La cancha de baloncesto tiene gran tamaño y se desplaza suavemente.

En el menú principal encontraremos diversas posibilidades de juego, como son: práctica de las técnicas y tiros libres, disputa de partidos de liga, torneos internacionales y nacionales, competiciones de tiros libres y elección de los controles.
El cartucho permite diferentes modalidades de pases y tiros. Podemos pasar la pelota por debajo de las piernas, por encima de la cabeza, con bote, o hacer un pase desde el pecho. Con relación a los tiros, existe el gancho, desde el suelo, en carrera y con mate, siendo este último el más espectacular de todos.
El programa cuenta con unos gráficos diminutos en el desarrollo del partido, pero cuando uno de los jugadores machaca el aro o tira una falta personal, aparecen en pantalla gráficos de grandes dimensiones. Respecto al sonido, simplemente cuenta con melodías que amenizan los encuentros.



TIP OFF	
Interés:	79
Dificultad:	81
Gráficos:	73
Originalidad:	66
Sonido:	71
Total:	74

ANTONIO GREPPI

TELEMACH

EL JOYSTICK PREFERIDO POR TODOS

¡AHORA PARA CONSOLAS!





Para uso con la consola SEGA MEGA DRIVE cuatro pulsadores diferenciados START y tres botones de disparo.
Para uso con la consola NINTENDO, cuatro pulsadores diferenciados SELECT, START y dos botones de disparo.





¡GAME BOY™ ESTA A TU LADO CON LA CARTUCHERA TELEMACH®!



Ahora puedes llevar tu GAME BOY™ y tu juego favorito a cualquier rincón del mundo.
Y disfrutarlo cuando quieras con la exclusiva cartuchera TELEMACH®:

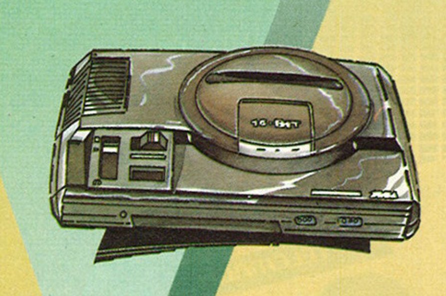
- Cartuchera para GAME BOY™.
- Cartuchera para juego.
- Cinturón.

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:
System 4 DE ESPAÑA, S. A.

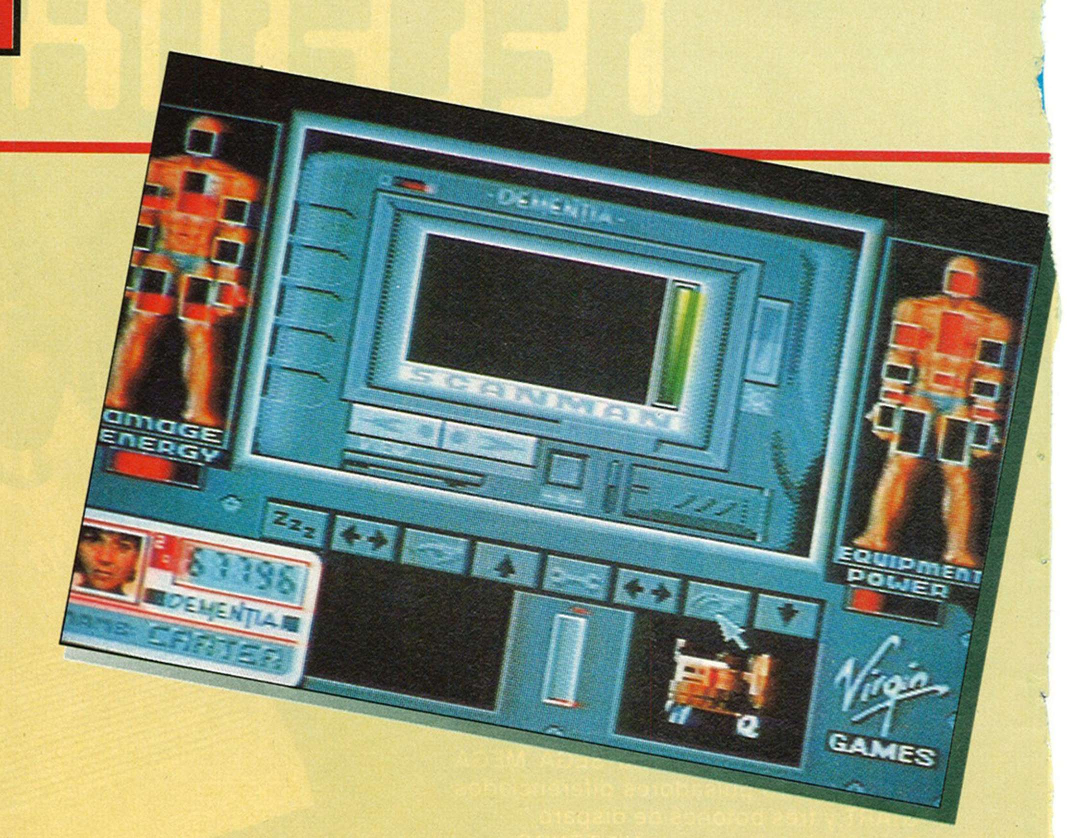
TIROLESES

TELEMACH es marca registrada de System 4 de España. S. A.
GAME BOY es marca registrada de Nintendo de América. Inc.
NINTENDO es marca registrada de Nintendo
SEGA es marca registrada de Sega

AVDA. PETROLEO, s/n., NAVE 10
POL. IND. SAN JOSE DE VALDERAS
28917 MADRID
Tel. (91) 610 57 12 • Fax (91) 612 26 07



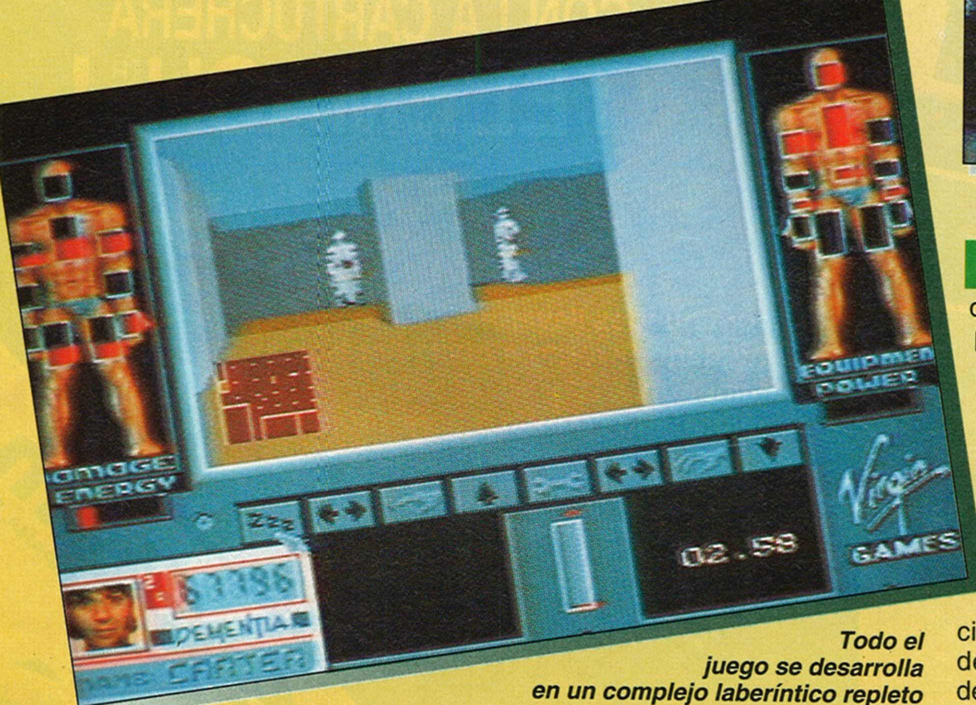
Mega Drive: aventura 3D



CORPORATION

La rebelión de las máquinas

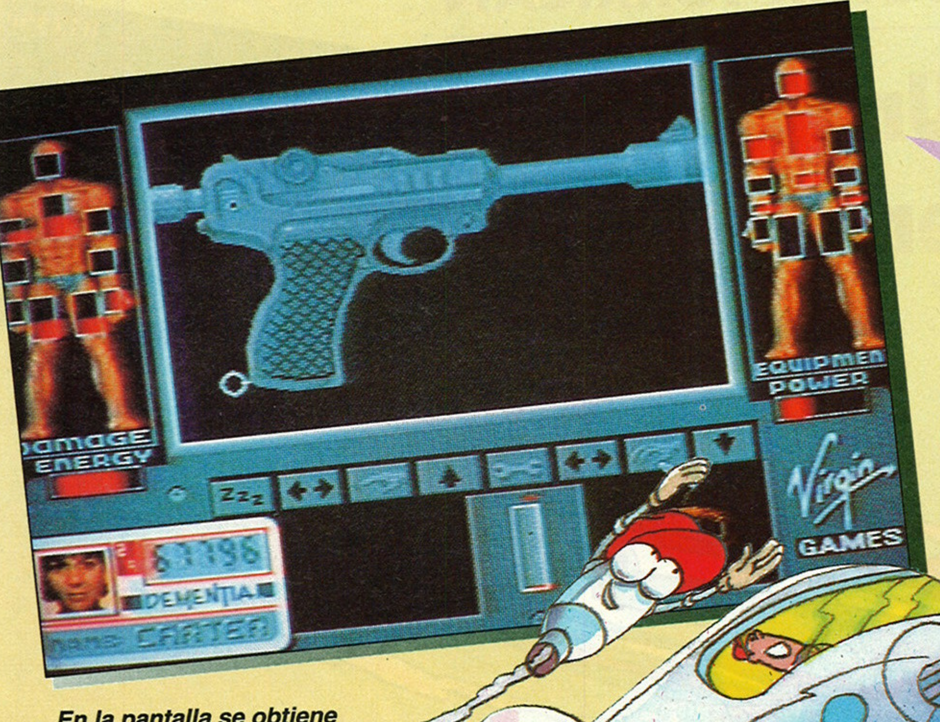
En la UCC (Universal Cybernetics Corporation) se han producido una serie de muertes violentas que tienen aterrorizado a todo el país. Los agentes zodiac deben resolver el enigma.



Todo el juego se desarrolla en un complejo laberíntico repleto de enemigos.

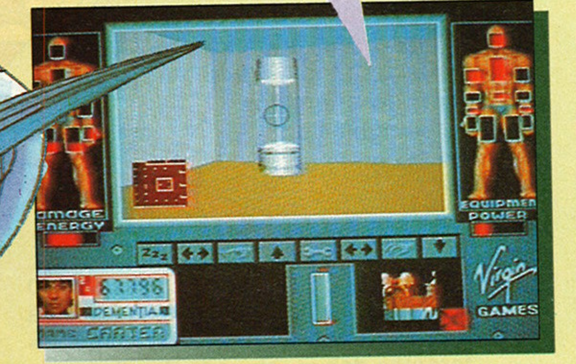
Para agravar la situación, los principales diarios han publicado varias noticias en las que se sospecha que el causante de estos crímenes es un híbrido entre animal y robot, de fuerza sobrehumana, creado por medio de mutaciones genéticas en los laboratorios de la UCC.

El Gobierno, preocupado por esta alarmante situación, ha ordenado a los agentes *zodiac*, grupo especializado en estas situaciones, penetrar en los laboratorios de la Corporación. Como miembro de *zodiac*, tu misión es encontrar el embrión del híbrido, pero debes ser



En la pantalla se obtiene información sobre los daños y la potencia del equipo que transportamos.

En tu papel de policía futurista, debes destruir el embrión de un híbrido de animal y robot que aterroriza a la ciudad de Londres



Es muy importante examinar todos los objetos; algunos son imprescindibles para acabar el juego.

cauteloso, ya que la zona está vigilada por robots y humanos que no dudarán en disparte, y a quienes debes vigilar en todo momento.

Como habrás podido adivinar, **CORPORATION** es un juego de rol y, por tanto, contiene todos los ingredientes de este tipo de programas: visión subjetiva, puntos de energía, puntos de daño, etc. Además, tu personaje está dotado de un completo equipo de armas y visores que te ayudarán en tu misión. Por otro lado, durante la partida, encontrarás un gran número de *items* imprescindibles para terminar la aventura con éxito.

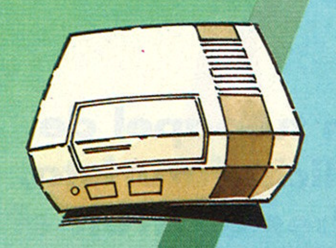
En cuanto al diseño, el juego está desarrollado en gráficos 3D vectoriales con bastante realismo. Los colores no son realmente vistosos, pero ayudan a introducirse en la dinámica del programa. En cuanto al sonido, se reduce a una melodía repetida continuamente a la que se añaden los afectos sonoros de disparos y explosiones, de bastante calidad.

CARLOS YUSTE

CORPORATION

Interés:	82
Dificultad:	86
Gráficos:	76
Originalidad:	79
Sonido:	77
Total:	80,9

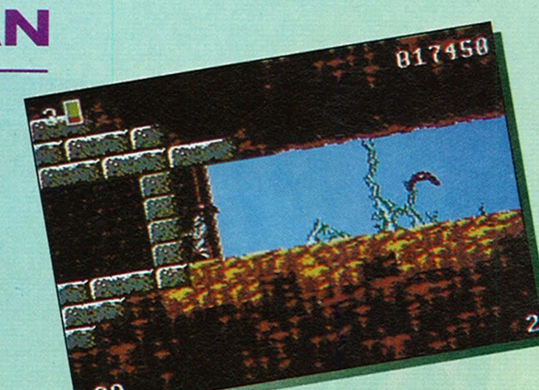
Antes que nadie



Nes: arcade-acción

SUPER TURRICAN

Un robot en apuros



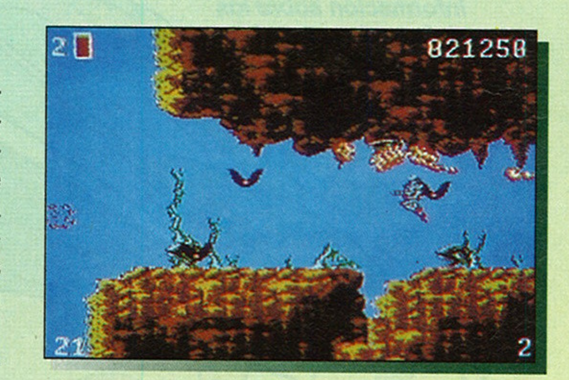
En el tenebroso y temible mundo de Turrican, un moderno androide se enfrenta a toda una legión de enemigos sin ningún tipo de escrúpulos.

Un solo error puede ser definitivo, ya que cada tipo de monstruo causa diferentes daños, algunos de ellos letales. Además, a lo largo del camino, dispositivos de rayos láser y sofisticadas armas no cesarán en su intento de hacer que la misión fracase.
Para completar la aventura con éxito es necesario superar cinco trepidantes niveles divididos en varias fases. En ellas, el objetivo es recorrer un determinado trayecto sin límite de tiempo. En la parte superior izquierda de la pantalla se encuentra el indicador de energía, que hay que mantener por encima del mínimo. A su lado está el indicador del número de vidas, y en los vértices contiguos, la puntuación y los diamantes recogidos. La búsqueda de las piedras preciosas no es fácil, pues suelen estar en galerías escondidas.
Pero no todo son dificultades, ya que el protagonista cuenta con un prodigioso salto y una potente arma que permite cambiar el tipo de disparo. Esta posibilidad se hace realidad cuando se recuperan los objetos que quedan suspendidos en el aire, tras la destrucción de los rombos de color amarillos.
Existen otros objetos que nos favorecen con un escudo de invulnerabilidad o energía adicional, que nunca están de sobra a la hora de combatir a las oscuras fuerzas del mal.

JAVIER ITURRIOZ



Todo el mapeado del juego está repleto de enemigos de diferentes clases.

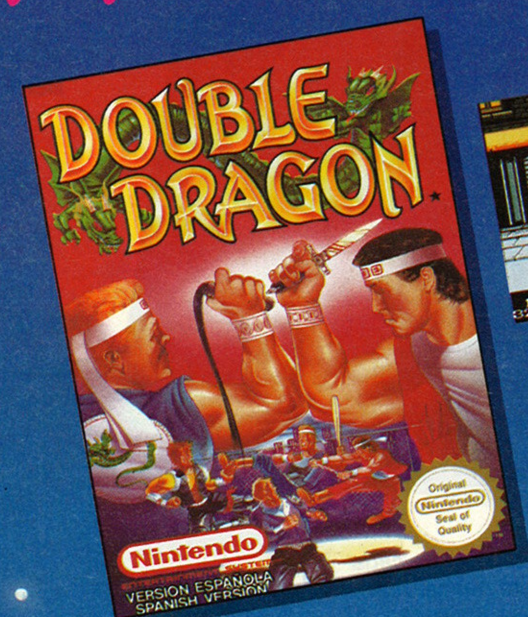


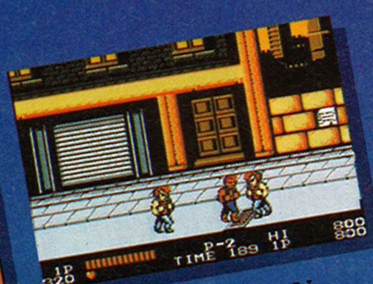
En las cuevas hay que tener mucho cuidado con los enemigos voladores: es más difícil maniobrar que en la superficie.

SUPER TURRICAN

Interés:	78
Dificultad:	79
Gráficos:	82
Originalidad:	65
Sonido:	68
Total:	74,4

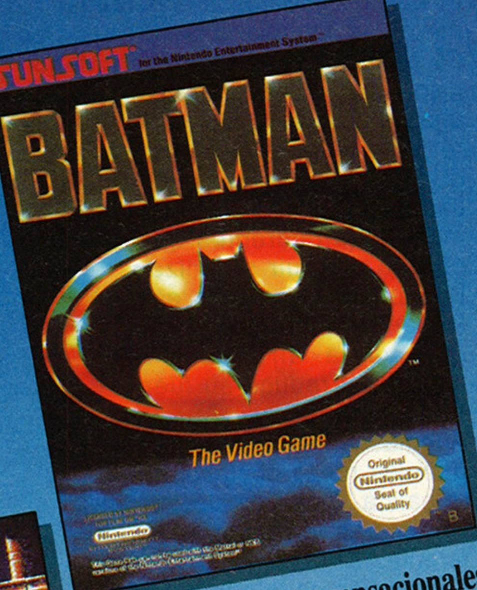
¡¡VIVE...

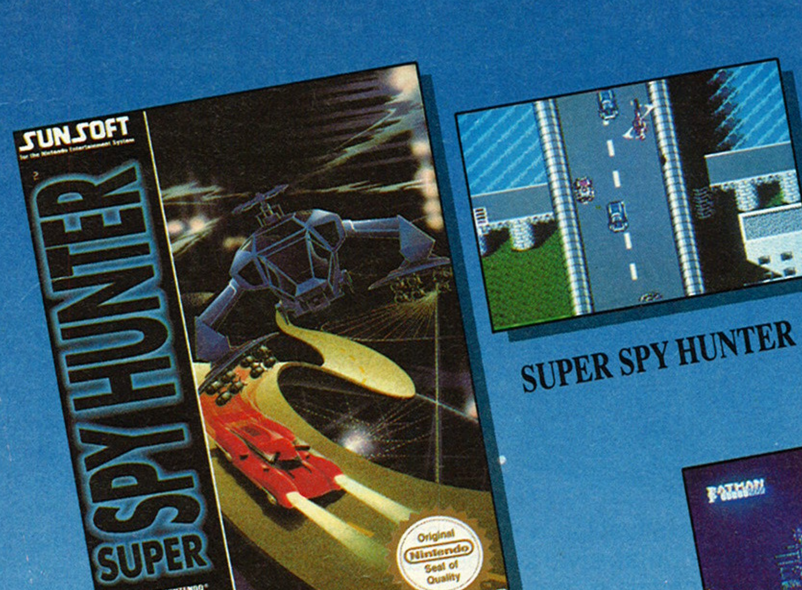




DOUBLE DRAGON

Difruta la acción más trepidante en tu consola.







SUPER SPY HUNTER

Vive la emoción a 400 Km. por hora...

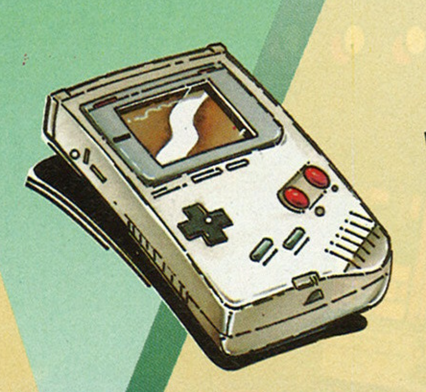
BATMAN

Descubre sus sensacionales gráficos y siente la aventura.





...LOS MEJORES JUEGOS



Game Boy: arcade

GODZILLA

En busca del hijo perdido

Minilla, hijo de Godzilla, ha sido raptado por unos terribles monstruos y confinado en un gran laberinto llamado Matrix, vigilado por temibles y poderosos engendros. Tu misión es controlar a Godzilla por las 64 pantallas que componen Matrix, dispuestas en un gran cuadrado. En una de ellas está situado Minilla, pero no va a ser tarea fácil llegar hasta él. Cada una de las pantallas está vigilada por seis monstruos diferentes que podrás destruir si utilizas los puños. Entre ellos está Rodan, el más molesto, ya que vuela alrededor de Godzilla y reduce su fuerza enormemente.

Además, en cada pantalla hay grandes rocas obstaculizando la salida. Una vez destruidas las piedras, encontrarás las diferentes salidas y podrás elegir la dirección en la que quieres continuar tu busca.

De cualquier modo, la situación de Minilla en el mapa varía según empieces una partida o continúes otra, lo cual complica un poco la tarea.

Respecto al diseño gráfico, los personajes y pantallas son relativamente lineales, aunque el juego no pierda un ápice de simpatía por ello.

El sonido se limita a una melodía bastante entretenida, pero al final cansa un poco.

Por todo ello, **GODZILLA** ha dejado de ser un feroz y temible monstruo para convertirse en un entretenido juego para la consola portátil de **Nintendo**.

CARLOS YUSTE

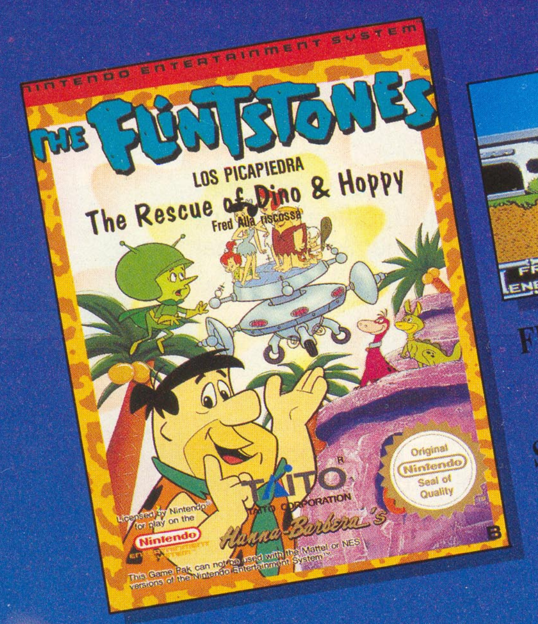
Para llegar al final de cada pantalla es necesario destruir todas las rocas. Al hacer esto, los monstruos quedarán paralizados.

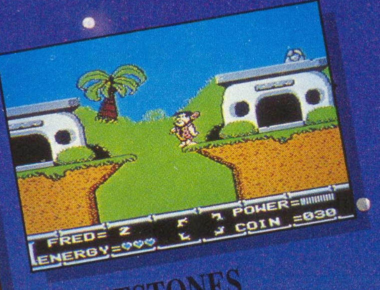
Para sacar ventaja

Destruye a los monstruos cada vez que se acerquen a ti, pues, aunque parezcan inofensivos, reducen tu fuerza rápidamente.

GODZILLA	
Interés:	73
Dificultad:	67
Gráficos:	62
Originalidad:	78
Sonido:	74
Total:	70,8

...DISFRUTA...

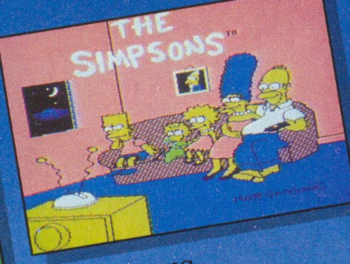




FLINTSTONES

Siente la mágia de estos personajes y la fuerza de los mejores gráficos.



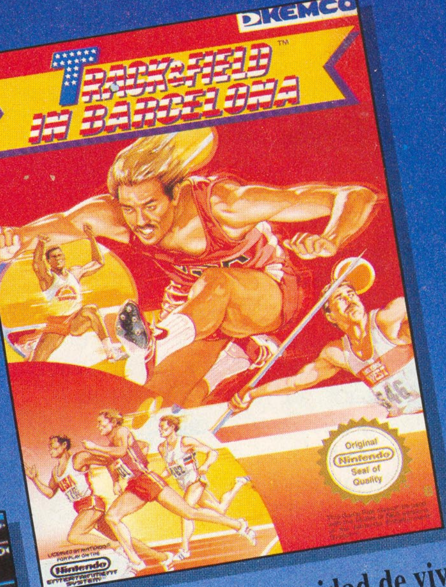


SIMPSONS
Vs. SPACE MUTANTS

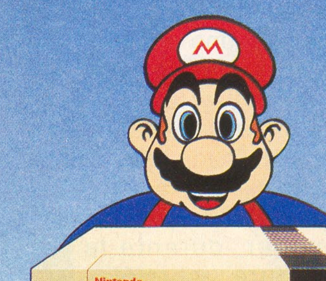
No te pierdas la última aventura de Bart contra los mutantes del espacio.



TRACK AND FIELD
IN BARCELONA



Esta es la oportunidad de vivir en directo la emoción de los Juegos Olímpicos.

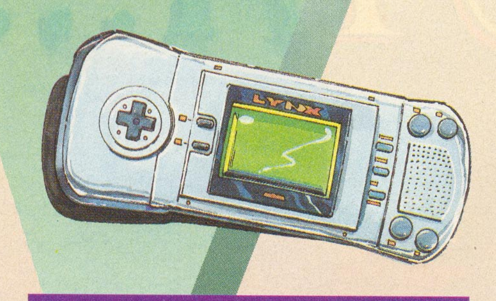




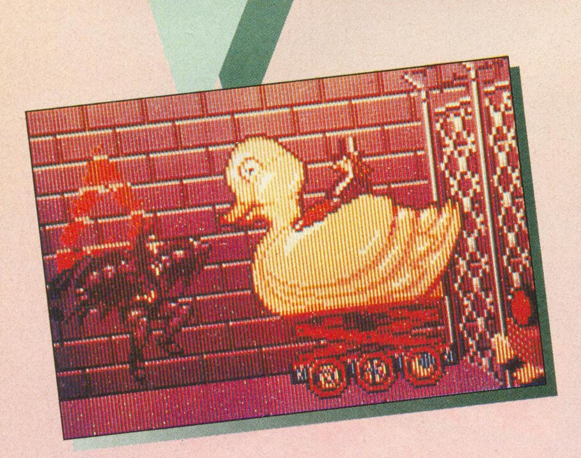
...LOS MAS FAMOSOS PERSONAJES

BATMAN RETURNS

Un cómic en acción



Lynx: arcade



Hay una estrecha relación entre el cómic y el videojuego. Ahora, Batman también tendrá que enfrentarse al Pingüino y a la Mujer Gato, pues éstos no cesan en su intento de arruinar las Navidades. En todo el juego destacan los gráficos, y la dificultad se acentúa al no disponer más que de una vida y no contar con posibilidades de continuación ni del uso de códigos de fase. Por otra parte, la concepción es bastante simple: sólo presenta tres indicadores: uno de energía, otro de puntuación y el último del arma seleccionada en cada momento. Para aumentarlos se pueden recoger, durante la aventura, murciélagos de diferentes colores. En cuanto a las armas, dispone de los puños, de ácido mortal y del *batarang,* que deben dosificarse para usarlos contra los enemigos del final de cada etapa.

La salvación de Gotham

Para conseguir el objetivo es necesario que se completen cuatro peligrosos niveles. El primer obstáculo es la banda del Círculo del Triángulo Rojo, que en las calles de Ghotam trata de impedir que nuestro héroe llegue al Duck Vehicle. Pero el Pingüino escapa y además convence a las autoridades de la culpabilidad de Batman. Esto le obliga a enfrentarse a la policía en las azoteas de la ciudad para alcanzar a la Mujer Gato. Tras vencer a los Comandos Pingüino, se accede al frío escondite de su famoso enemigo, donde hay que evitar que Max Shreck caiga en las aguas tóxicas y destruir el sistema de refrigeración, lo que facilita la victoria final.



Batman debe evitar que Max se bañe en las aguas tóxicas. Los Comandos Pingüino son uno de los obstáculos que hay que superar.

BATMAN RETURNS

Interés:	75
Dificultad:	88
Gráficos:	84
Originalidad:	63
Sonido:	76
Total:	77,2

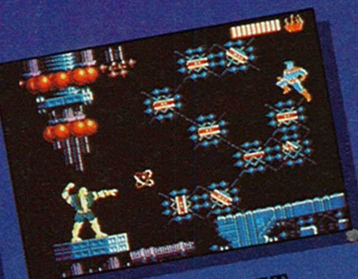
Para sacar ventaja

En las fases dos y cuatro, una caída al vacío o al agua lleva implícito el final de la partida. En ocasiones los objetos a recoger están bastante escondidos, por lo que se debe estar constantemente alerta. La rapidez es preferible a entretenerse con los enemigos que acechan.

JAVIER ITURRIOZ

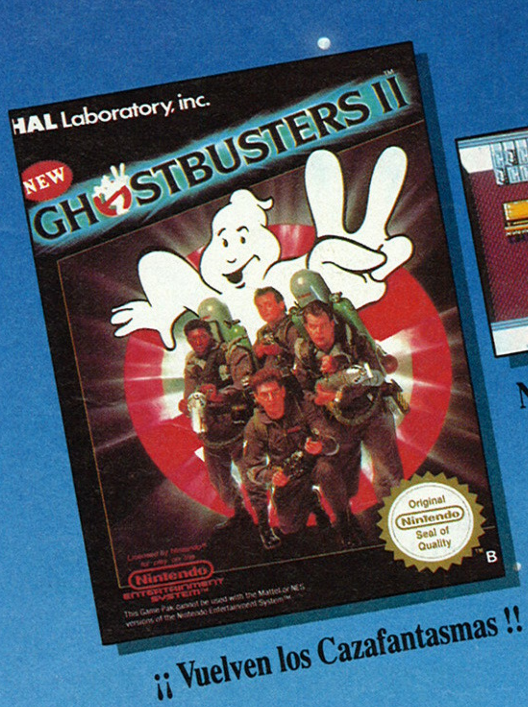
...AHORA!!





CAPTAIN PLANET

La mayor aventura ecológica con un nuevo y poderoso héroe.





NEW GHOSTBUSTERS II

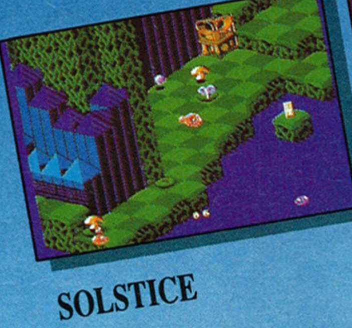


¡¡ Vuelven los Cazafantasmas !!

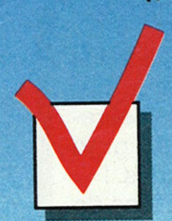


Entra en un mundo tridimensional lleno de insospechados peligros.





SOLSTICE



... EL CATALOGO MAS EXTENSO

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®

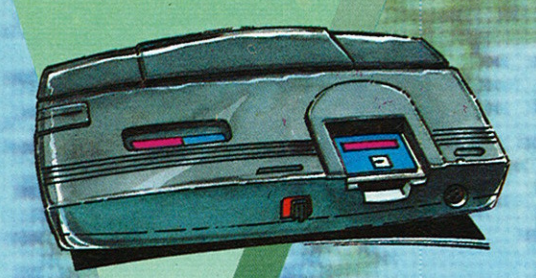


SPACO, S.A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL: 803 66 25 (8 Líneas)



The Simpson ™ © 1990 Twentieth Century Fox Film Corporation.
Batman es marca registrada de DC Comics Inc 1989.
Ghostbusters © 1989 Columbia Pictures Industries Inc.
The Flintstones ® es marca registrada de Hanna-Barbera Productions Inc.







Turbografx: arcade

THE LEGENDARY AXE

A hachazo limpio

Gogan, valeroso y fuerte guerrero, ayudado por su mágica hacha, debe liberar a su pueblo del tiránico dominio de Jagu, quien ha destruido todos los símbolos sagrados y obliga a sacrificar a un humano en su honor.

En esta ocasión, la víctima escogida es la pelirroja novia del héroe, Flare, lo que hace más urgente llevar a cabo la misión. Para lograrlo, es necesario atravesar junglas, montañas, cuevas y otros recónditos parajes a lo largo de seis interesantes niveles.

En cada uno de ellos, salen al encuentro diferentes enemigos, a los que se destruye golpeándolos con una afilada arma.

Dependiendo de la energía de ataque acumulada, son necesarios un mayor o menor número de golpes. Es importante mantener este indicador lo más alto posible. Cada vez que se completa una de sus cuatro porciones, aparece una luz roja en el centro de la pantalla.

Otro de los factores que hay que tener en cuenta es la vitalidad, ya que

Para sacar ventaja

En los precipicios, amaga a los enemigos para que caigan al vacío. Busca los caminos secretos: en ellos encontrarás gran número de objetos y ayudas.

Para derrotar a los enemigos de final de fase, el mejor sistema es efectuar un ataque rápido y retroceder inmediatamente para esquivar sus golpes.





En las estatuas se encuentran escondidos objetos de ayuda, como energía o armas.

La única manera de destruir a la araña gigante es destrozar sus patas.

si desaparece totalmente, se pierde una de las preciadas vidas.

Camino de Jagu

Vampiros, arañas, guerreros, hombres de piedra y otros espantosos seres intentan que la aventura no llegue a buen fin. Cada adversario puede ser eliminado de diversas formas, pero, en general, el método más apropiado es el uso del arma y del salto conjuntamente.
Por otra parte, a medida que se avanza en el juego, aparecen estatuas que ocultan iconos de ayuda. Al golpearlos, encontramos objetos que poseen cuatro finalidades diferentes: las esferas incrementan la vitalidad en uno, tres o siete grados; los escudos hacen lo propio con la energía de ataque; las piedras preciosas aumentan la puntuación según su tamaño, y los muñecos pequeños conceden vidas extras.

En algunas ocasiones, es imprescindible la destrucción de uno de los rivales para continuar la aventura. También es posible descubrir caminos secretos que permanecen ocultos a primera vista, y que contienen importantes ventajas y tesoros.
Con unos gráficos aceptables, y con melodías diferentes según el nivel en juego, puede considerarse este cartucho como un típico *masacralotodo* con el que resulta fácil desahogarse de las presiones de la vida cotidiana.

ANTONIO GREPPI
JAVIER ITURRIOZ

THE LEGENDARY AXE

Interés:	75
Dificultad:	79
Gráficos:	77
Originalidad:	63
Sonido:	72
Total:	73,2

Antes que nadie



Super Nintendo: simulador deportivo

KICK OFF

El retorno de un gigante

Uno de los clásicos simuladores de fútbol se asoma, esta vez, a la Super Nintendo, respetando, en líneas generales, las directrices que llevaron a sus antecesores a ser uno de los juegos más populares del mercado.



El factor táctico es cada vez más importante en los juegos deportivos.

Los partidos, en sí, no presentan ninguna variedad con respecto a las otras versiones. La vista aérea del campo, la pérdida del balón en los regates o los típicos gritos de ánimo del público son, entre otros, factores similares a los ya conocidos.

En el abanico de opciones disponibles es donde hay menor número de alternativas, ya que, aunque mantiene algunas, como los diferentes tipos de terreno, la intensidad del viento o los fuera de juego, olvida otras importantes, como la climatología.

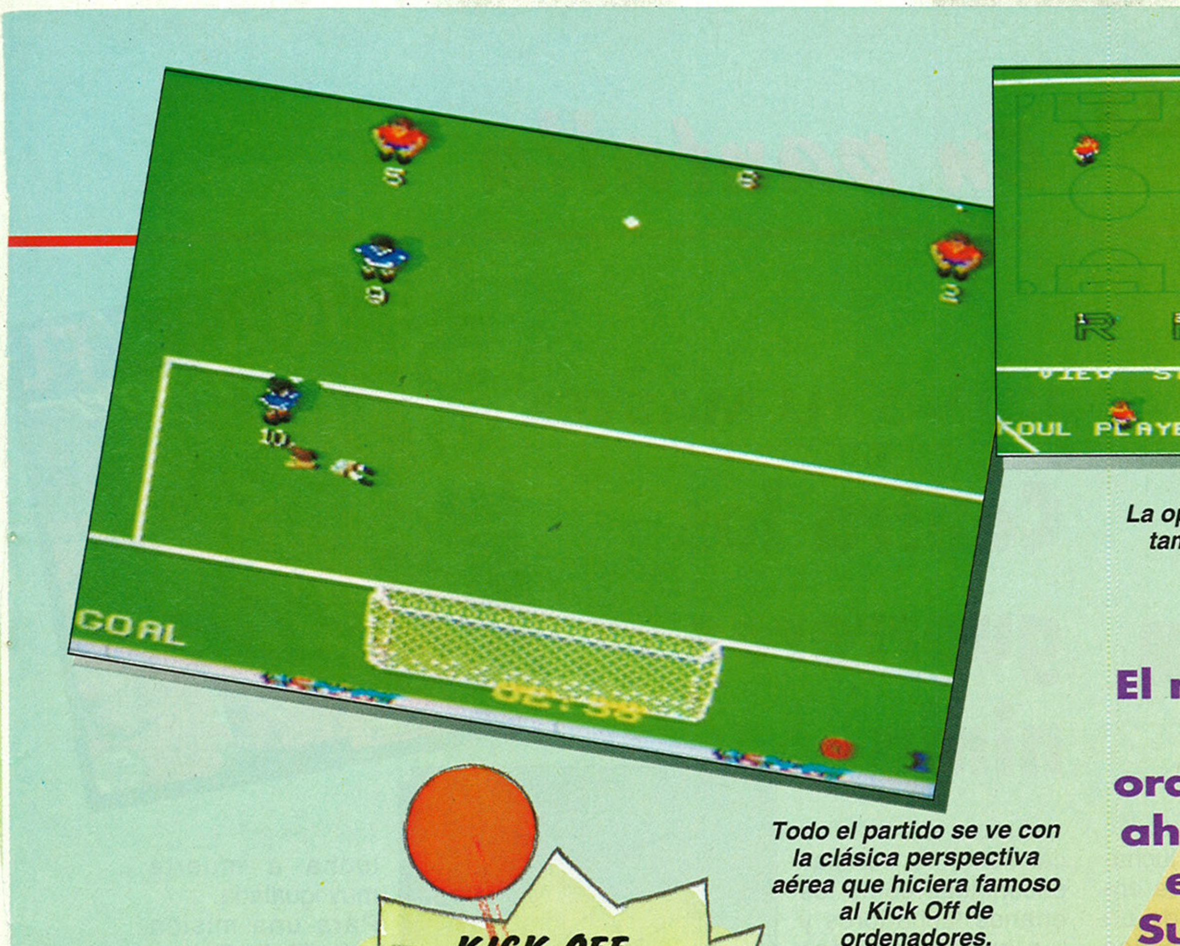
Competiciones

Para saciar todo tipo de ambiciones competitivas, se pone al alcance de la mano la posibilidad de participar en cuatro torneos diferentes. Un análisis más atento de éstos permite hacerse una idea de los cuidados detalles que presentan. Así, en la copa, la liga y el trofeo de selecciones, participan ocho equipos, mientras que en la Copa de Europa lo hacen dieciséis. En la última, las eliminatorias se disputan a doble partido, y en caso de empate se tiene en cuenta el doble valor de los goles fuera de casa.

También destaca que la competición entre combinados nacionales se celebra en dos grupos de ocho equipos. La primera fase se juega a modo de liguilla, para delimitar los cruces de semifinales antes de determinar el vencedor absoluto. Además, se puede optar por partidos amistosos (a nivel de selección o de



Se puede crear cualquier equipo y diseñar detalladamente su atuendo.



La opción de repetición de jugada también está presente en este juego.

Todo el partido se ve con la clásica perspectiva aérea que hiciera famoso al Kick Off de ordenadores.

El mejor juego de fútbol para ordenadores está ahora disponible en la consola Super Nintendo

KICK OFF

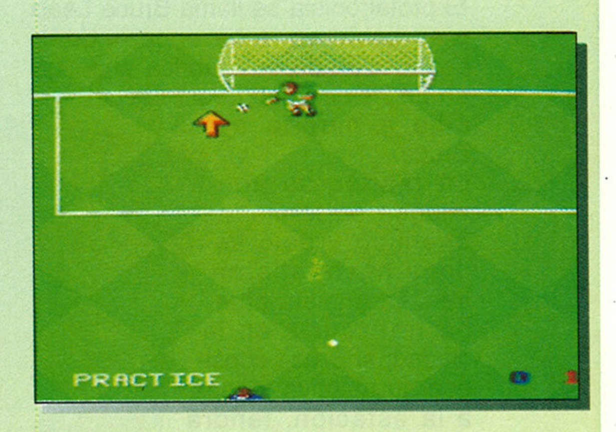
Interés:	87
Dificultad:	89
Gráficos:	78
Originalidad:	66
Sonido:	76
Total:	**79,2**

clubes) o sesiones de entrenamiento en control del esférico, tiros a balón parado o lanzamientos de penaltis.

Jugadores y guerra táctica

Existe la posibilidad de introducir nuevos equipos con sus uniformes. Los jugadores tienen características como la resistencia o el disparo individualizados, y son identificables por el número del dorsal.

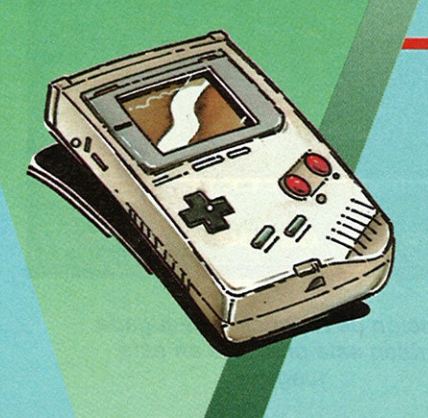
Un aspecto que cada vez gana más importancia en los simuladores deportivos es la cuestión táctica. Un claro ejemplo de ello es el WINNING TACTICS, que completa la primera versión de ***Amiga***. En esta ocasión, tampoco se deja de lado, ya que permite disponer la colocación en el terreno de juego en saques de puerta y córners, y elegir la composición de cada línea. De esta manera, se consigue un emocionante choque de juego en la pantalla.



La práctica en los lanzamientos de penalti es fundamental para clasificarse en competiciones disputadas a modo de eliminatoria.

JAVIER ITURRIOZ

En pantalla



Game Boy: arcade-lucha

KUNG FU MASTER

Contra los guerreros ninja

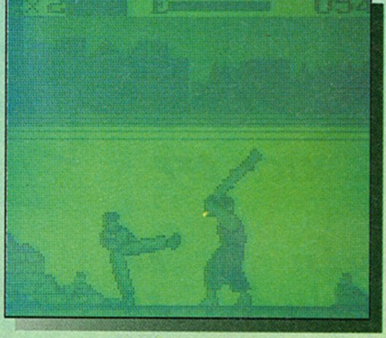
Una vez más, un experto luchador de artes marciales se enfrenta en solitario contra todo un ejército formado por los temibles ninja.

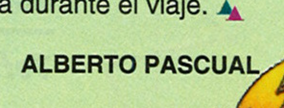
El protagonista se llama Bruce Leap y su gobierno le ha encargado la destrucción de una fábrica enemiga en poder de Long Legs, el cual odia a muerte a Bruce.

La fábrica se encuentra en territorio enemigo y sólo se llega hasta ella en tren. La primera prueba transcurre en la ciudad; si Bruce consigue su objetivo y llega a la estación, tendrá que luchar a fondo, puesto que el tren está ocupado por los secuaces de Long Legs. Las siguientes fases se desarrollan dentro de la fábrica. Tanto las trampas escondidas como los enanos luchadores y los guardaespaldas personales de Legs se interponen constantemente en el camino de Bruce hasta el último piso, donde le espera un contrincante con el que tendrá que enzarzarse en una lucha a muerte muy igualada.

Para una misión más fácil, Bruce, cuando destruye algunos enemigos, obtiene pociones y corazones que reemplazan su energía perdida, medallas de la CIA que le dan una vida extra y bombas de mano, aunque sólo puede llevar una durante el viaje.

ALBERTO PASCUAL





El acceso a la fábrica enemiga está bien protegido por los guardaespaldas de Legs.



Bruce debe utilizar a fondo todas sus artes marciales.

KUNG FU MASTER

Interés:	86
Dificultad:	74
Gráficos:	68
Originalidad:	57
Sonido:	58
Total:	68,6

CONSOLAS

En pantalla

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

¡Vuelve el circo de la Fórmula 1!

Game Gear: simulador deportivo

El Campeonato del Mundo de Fórmula 1 acaba de finalizar, pero los aficionados a este deporte tienen ahora la posibilidad de disfrutar de un nuevo simulador para la consola ***Game Gear.*** Se trata de **AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II**, con el cual se puede formar parte del mundo del automovilismo durante las dieciséis pruebas de que consta el Mundial.

Una vez seleccionado el nivel deseado –léase principiante o profesional–, el jugador accede a las sesiones preparatorias en el circuito elegido. Previamente pueden hacerse los cambios requeridos en los neumáticos, frenos, alerones e incluso en el tipo de cambio. Después, cada jugador puede efectuar las vueltas que quiera, con objeto de conocer lo mejor posible el escenario de la carrera y comparar su registro con el de los demás corredores.

Por fin ha llegado la fecha del comienzo de la temporada que se inicia con el Gran Premio de Estados Unidos.

Realizados los últimos retoques en los bólidos, se accede a las rondas de calificación previas a la gran carrera.

Después de clasificarse –algo que es sumamente fácil–, cada jugador puede ver en qué lugar ha quedado en la auténtica carrera.

La velocidad de los monoplazas en las rectas de algunos circuitos urbanos supera los 300 kilómetros por hora.

A tumba abierta

La velocidad de los coches en las rectas supera ampliamente los trescientos kilómetros por hora, aunque las numerosas curvas de cada circuito obligan a reducir drásticamente la potencia de los monoplazas. Los cambios de marcha son constantes, pues una salida de pista puede hacer perder unos segundos importantísimos para el desarrollo final de la prueba. Salirse más de una vez del circuito equivale a perder prácticamente todas las posibilidades de ganar un Gran Premio. Por este motivo, es aconsejable la elección del cambio de marchas manual; pues así se tiene un control más efectivo sobre el coche a la hora de entrar en las curvas.

Tanto en la práctica como en las carreras, se dispone de una pantalla con el trazado del circuito que orienta a los conductores sobre la situación de los rivales. Se trata de algo muy práctico, pero no hay que perder de vista la realidad más inmediata para no salirse de la prueba.

SUPER MONACO GP II es un cartucho que dispone de unos cuidados gráficos y que refleja con éxito el apasionante mundo de las carreras de Fórmula 1.

ANDRES GARCIA



SUPER MONACO GP II

Interés:	76
Dificultad:	69
Gráficos:	74
Originalidad:	68
Sonido:	69
Total:	71,2





















Super

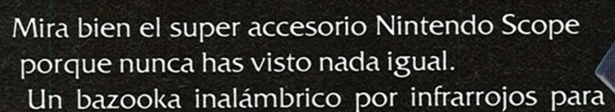
La Super 16 Bits de Nintendo supera todo lo visto y oído. Porque super son sus juegos. Lo más en tres dimensiones, gráficos, enemigos, pantallas secretas y acción a toda máquina.



SUPER SCOPE

ADJUST AIM

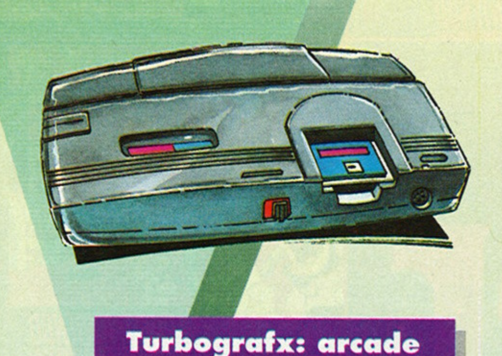
Mira bien el super accesorio Nintendo Scope porque nunca has visto nada igual.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Turbografx: arcade

GALAGA'90

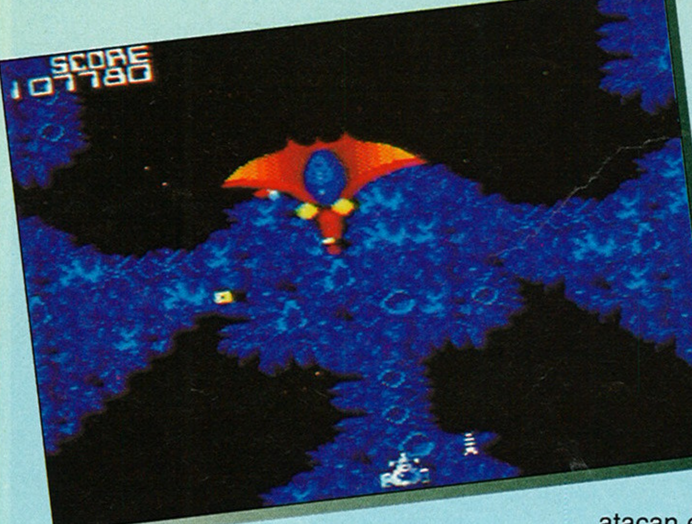
Invasión en el firmamento

El comandante Yeager no puede creer lo que ven sus ojos. Las tropas del planeta Galaga han vuelto, y regresan con nuevas armas, mutantes y jefes aún más locos que en su primer intento por conquistar la Tierra.

El objetivo del juego es encaminarse hacia el planeta Galaga, en un intento suicida por evitar los malvados planes de los alienígenas. Para ello contamos con las Proton Fighter, último modelo en naves de lucha espacial.
El juego transcurre durante siete fases, conformando un total de veintinueve niveles diferentes. A diferencia de la máquina recreativa original, no sólo existen pantallas en las cuales nos atacan enemigos por oleadas, ya que también hay fases con scroll.
Aunque sólo cuentan con humildes rayos láser, estas aeronaves poseen la capacidad de unirse entre ellas formando luchadores dobles o triples, estos últimos con el mayor poder de disparo.
Existen oponentes de diferentes tipos, pero los más usuales son: Bodyguards, que suelen atacar en formación; Small Fry, quienes, al ser alcanzados por nuestros disparos, se dividen en cuatro o más pequeñas naves; Boom, extraterrestres suicidas que se dirigen constantemente hacia nuestro héroe; Pin, que atacan en diagonal y se paran en mitad de su vuelo para lanzar peligrosos misiles; Big-Bang –cuando son alcanzados, se inflan hasta que ex-



Debemos recorrer los más diversos parajes hasta llegar al planeta Galaga.



Cada cierto número de fases aparecerán enemigos de mayor tamaño.

Ayuda al comandante Yeager en su combate contra los alienígenas





Si nos atrapa el rayo tractor, podemos conseguir la nave dual o la triple. Los adversarios saldrán de la formación para atacarnos con sus láser y misiles.

Para sacar ventaja

Aprende los tipos de ataque de los diferentes enemigos. Te será útil anticiparte a sus movimientos. Para disminuir la dificultad del juego, no recojas las cápsulas azules, ya que los enemigos son menos peligrosos.

plotan–, y Man of War, que sólo pueden ser alcanzados en vuelo.
Cada cierto número de fases aparecen los enemigos de fin de nivel. Hay varios, pero todos son igual de temibles por sus agresivos y constantes ataques.
Cuando completamos uno de los siete niveles, pasamos a las pantallas de bonus, en las que, acompañados de graciosas melodías, intentaremos derribar a todos los adversarios para conseguir diez mil puntos.
Es posible recoger dos tipos de cápsulas de ayuda durante el juego: las azules sirven para cambiar de dimensión, lo que modifica el aspecto de la pantalla y de los enemigos; las rojas convierten a nuestra nave en un luchador triple.

GALAGA'90	
Interés:	70
Dificultad:	79
Gráficos:	71
Originalidad:	55
Sonido:	76
Total:	70,2

El cartucho no destaca en el aspecto gráfico por sus diminutas naves, y sólo posee el sonido de los láser y las explosiones (excepto en las fases de bonus, en las que aparecen diferentes melodías), pero, a pesar de su escasa originalidad, logra entretener.

ANTONIO GREPPI

Game Gear: arcade



DEVILISH

La Esfera de Poder

En la misma línea del ARKANOID, en esta ocasión atravesamos una extraña dimensión, ayudados por la Esfera de Poder, hasta alcanzar los dominios del malvado Gamma.

Esta aventura no presenta grandes novedades respecto a otras de este tipo: básicamente se trata de destruir los bloques con una bola que rebota en la paleta que controlamos. Pero en este caso contamos con dos, cuya velocidad y disposición (de ataque, defensa o en ele) podemos variar en todo momento, de manera que el movimiento horizontal afecta a ambas, mientras que el vertical sólo lo hace a la situada en la parte superior. Con ellas debemos avanzar lo más rápidamente posible, ya que el tiempo es limitado, a través de ocho etapas en la dirección que indican las flechas rojas.

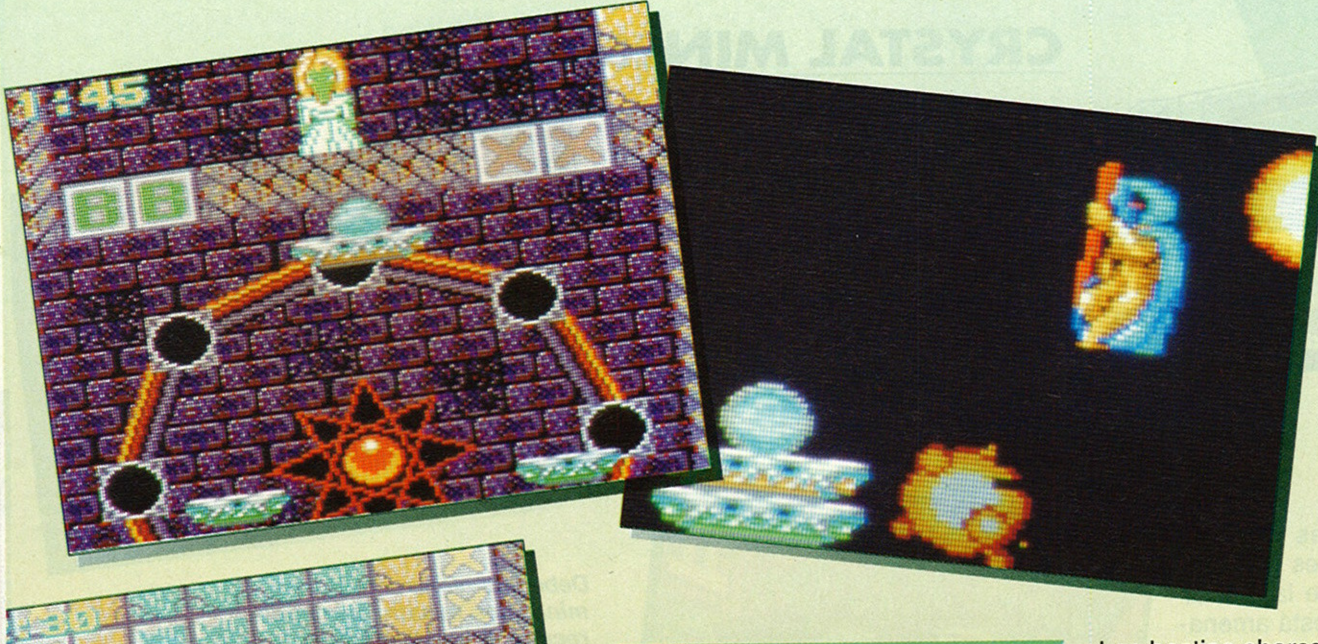
Avance sin pausa

A lo largo de estos niveles (cementerio, subterráneo, cascada, castillo, pradera, volcán, mundo de hielo y templo del mal), encontramos gran número de artículos: bloques, barreras, bestias y jefes. Estos ítems sirven para conseguir puntos, vidas o tiempo extra, además de esferas con mayor poder destructor. Los bloques difieren en su dureza; también los hay explosivos y otros que reducen el tamaño de las paletas. Entre las

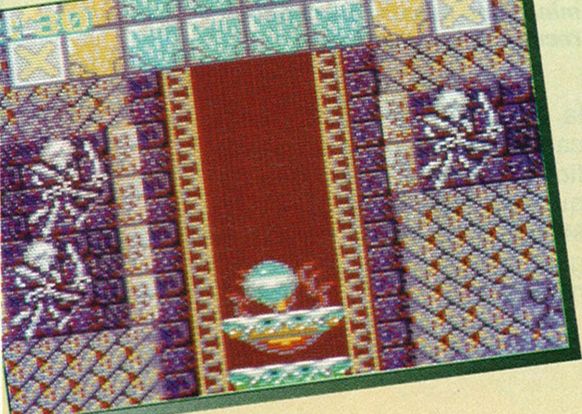
Este programa es muy apropiado para poner a prueba los reflejos y la habilidad del jugador.

Debes eliminar a todos los monstruos que se interpongan en el camino de salida antes de que se acabe el tiempo.

En pantalla



Maneja adecuadamente tus plataformas y dispónlas de forma que abarquen el mayor espacio posible. Los enfrentamientos finales suponen el último reto para alcanzar la salida.



barreras destacan los gusanos, que nos ayudan a pasar rápidamente; los atrapabolas, que retienen la esfera para escupirla posteriormente, o el círculo de la fortuna, que dentro del castillo permite obtener puntos o vidas extras.

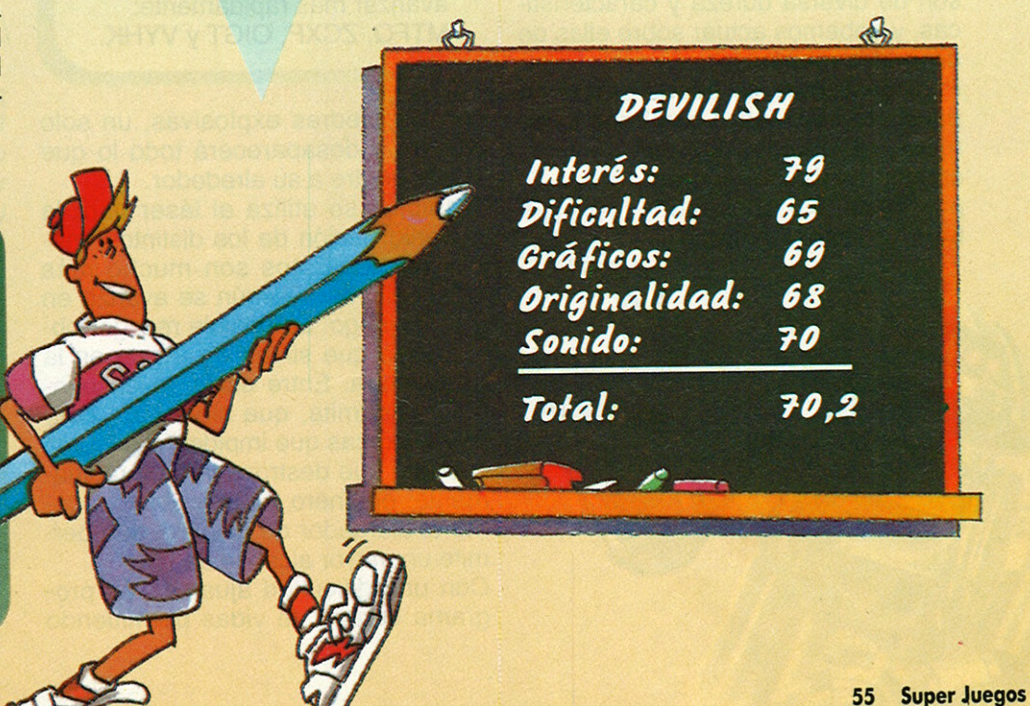
Una de las opciones más atrayentes consiste en finalizar el nivel elegido en el menor tiempo posible

Las bestias abarcan desde pingüinos a muñecas de vudú y, por último, los jefes, a los cuales hay que dar varias veces en los niveles dos, cuatro y ocho para derrotarlos. Estas criaturas diabólicas son el Demonio que aparece en el subterráneo, el Amo de los Dragones, parapetado en su castillo, y, para terminar, el maléfico Gamma, al que hay que golpear en la parte superior si queremos que la aventura tenga un final feliz.

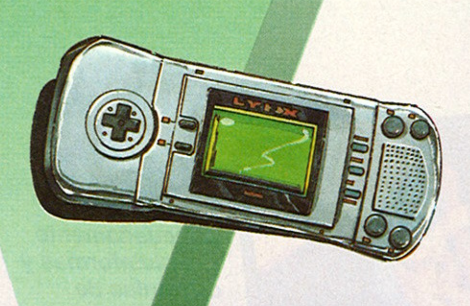
JAVIER ITURRIOZ

Para sacar ventaja

En el quinto nivel, al encontrarnos con dos gusanos, conseguimos llegar al final casi directamente si nos metemos por el de la izquierda.
En el cementerio, conseguimos una esfera extra al acertar el primer cofre.
La disposición en ele es muy útil en los tramos horizontales.



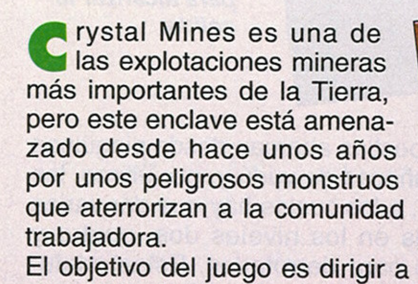
DEVILISH	
Interés:	79
Dificultad:	65
Gráficos:	69
Originalidad:	68
Sonido:	70
Total:	70,2



Lynx: arcade-reflexión

CRYSTAL MINES II

A la caza de los diamantes



Crystal Mines es una de las explotaciones mineras más importantes de la Tierra, pero este enclave está amenazado desde hace unos años por unos peligrosos monstruos que aterrorizan a la comunidad trabajadora.

El objetivo del juego es dirigir a un robot minero a través de las 181 fases, 31 de bonus, recogiendo los valiosos cristales y esquivando a los monstruos que habitan en las minas. Estos cristales poseen diferentes efectos y al recoger un número determinado de mineral pasamos de nivel.

Las minas están compuestas de distintas clases de roca. Las piedras son de diversa dureza y características, y debemos actuar sobre ellas de diferentes maneras.

Para destruirlas se puede utilizar un poderoso rayo láser que horada las rocas, facilitando, así, un camino hacía las piedras preciosas. No obstante, hay que tener cuidado con las piedras explosivas, un solo disparo y desaparecerá todo lo que se encuentre a su alrededor.

También se utiliza el láser para la aniquilación de los distintos enemigos. Estos son mucho más peligrosos según se avanza en el juego. Es posible recoger objetos que sirvan de ayuda en la aventura. Entre éstos se encuentra la dinamita, que sirve para destruir las rocas que impiden el paso; la cuchilla, que destroza la roca rápidamente; el dinero y otros objetos, como el alargador de disparo, que permite un mayor alcance de tiro.

Con una dificultad ajustada (el programa carece de vidas permitiendo la utilización de password en cada pantalla) y con unos gráficos agradables, aunque pequeños, **CRYSTAL MINES II** conseguirá mantenernos pegados a la pantalla, intentando pasar esa mina que se resiste una y otra vez. El único fallo es el mal uso del sonido.

ANTONIO GREPPI





Debemos recorrer todas las minas con nuestro robot para recuperar los diamantes.

Para sacar ventaja

No utilices el disparo a lo loco, es posible que aciertes a una de las rocas explosivas y estalles con ellas.
Utiliza estos passwords para avanzar más rápidamente: MTFQ, ZCXP, OIGT y VYHK.

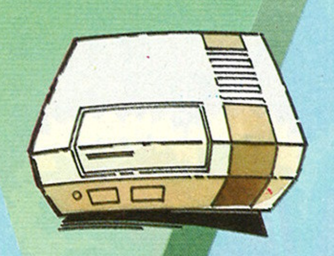


CRYSTAL MINES II

Interés:	75
Dificultad:	81
Gráficos:	73
Originalidad:	65
Sonido:	67
Total:	72,2



¡POTENCIA TUS VIDEOJUEGOS!
GAME GENIE
¡EL NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS!
Este es el Game Genie
El Game Genie adaptado a tu videojuego
Game Genie en tu consola
Elige tú el nivel
Salta más alto
Golpea más fuerte
Vidas infinitas
Invencible
Más velocidad
Potencia más de 100 videojuegos
Famosa
¡¡GAME GENIE, EL NUEVO ACCESORIO SOLO PARA NINTENDO NES!!
NINTENDO y NES son marcas registradas por NINTENDO OF AMERICA INC. GAME GENIE no está fabricado, ni distribuido, ni refrendado por NINTENDO OF AMERICA INC.



NES: arcade



JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU

Mucho más que artes marciales





Jackie y su hermana Josephine son dos de los mejores luchadores de Kung Fu de China. Pero "El Mago", enemigo mortal de su maestro, ha hechizado a Josephine con el fin de separar a la aventajada pareja y hacerse así con el poder en el país de la Gran Muralla.

La pantalla inicial muestra el camino que nuestro héroe, ayudado por los sabios consejos de su maestro, debe recorrer. En este duro trayecto se enfrenta a los secuaces de su codicioso adversario, así como a los monstruos creados mediante conjuros mágicos. Para mantener una idea clara de la situación en todo momento, es fundamental familiarizarse con los indicadores que sirven de guía a lo largo de la partida. De izquierda a derecha presenta: el de energía, que permite un máximo de seis puntos y que, en caso de que llegue a cero, hace que el final de la partida sea inevitable; el segundo señala la modalidad de ataque especial y la cantidad de los mismos que aún se conservan, y el último informa sobre el número de jades recogidos. Tras la consecución de treinta de ellos, se cargan a tope los niveles de energía.

Un paso adelante

Al golpear a los rivales o a las inofensivas ranas que aparecen durante el camino, se obtienen jades, tazones que aumentan la energía, ondas psicológicas y cuatro modalidades de golpes especiales: patadas con giro de 180 y 360 grados, ataque hacia arriba y voltereta. En ellos reside precisamente la

En pantalla



El uso de los puños es la principal arma de nuestro héroe. Los enemigos de final de fase son más difíciles de vencer, y para lograrlo hay que golpearlos en una zona concreta.

Aunque el título así lo hace pensar, no se trata de un típico juego de artes marciales, ya que ofrece otras muchas sorpresas

única nota de Kung Fu, ya que, aunque el título haga pensar en una nueva entrega de artes marciales, la diversidad de situaciones y las continuas trampas hacen que este **JACKIE CHAN'S** se asemeje más a una aventura de habilidad. Un claro ejemplo de esto son algunas fases en las que la pantalla corre a la vez que el protagonista, por lo que al peligro habitual hay que unirle el riesgo de que la pantalla le alcance produciendo la muerte inmediata.

Por último, sólo resta mencionar que al saltar sobre las campanas se consigue el acceso a etapas de bonificación, que facilitan la consecución de puntos extras, energía y opciones de continuar.

JAVIER ITURRIOZ

Para sacar ventaja

En el quinto nivel, para librarse de los espíritus de la oscuridad, es muy efectivo el salto con patada.

Para recoger los objetos que caen al agua sin sufrir daño alguno, sólo es necesario sumergirse en el punto donde se encuentra la pieza deseada.

Mientras dure la voltereta, se puede ir girando en el aire conservando toda la energía.

JACKIE CHAN'S ACTION

Interés:	82
Dificultad:	78
Gráficos:	80
Originalidad:	68
Sonido:	75
Total:	76,4



Super Nintendo: deportivo



F-ZERO

La Fórmula 1 del futuro

En el año 2560, las carreras de Fórmula 1 han variado sustancialmente. Se desarrollan a 300 metros sobre el suelo y están pobladas de alienígenas.

Debido a los contactos de razas a través del Universo, los competidores directos de los seres humanos son una serie de extraños pobladores de diversos planetas. Por supuesto, los peligros no faltan a lo largo de la competición, que no se halla exenta de cierta carga violenta, típica de los deportes del próximo milenio.

Este juego futurista se desarrolla en nueve planetas diferentes en los que hay que recorrer 15 circuitos distintos, divididos en tres ligas de desigual dificultad: *Knight, Queen* y *King*. Cada una de ellas cuenta con tres tipos de conducción: *principiante, standard y experto*.

Pilotos y máquinas

F-ZERO permite elegir entre cuatro tipos de máquinas diferentes, con su correspondiente piloto en cada una de ellas.



Para sacar ventaja

Cuando empieces a jugar, utiliza el aparato del Capitán Falcon. Una vez que hayas adquirido experiencia, cámbiate al *Golden Fox,* ya que es más rápido y ligero.

En las curvas muy cerradas disminuye la velocidad, y al girar utiliza los mandos L y R para ceñirte más a la parte interior de la curva. A veces es bueno chocar contra los rivales para sacarlos de la pista, siempre que no conduzcas el *Golden Fox*.

Utiliza el turbo en la recta de llegada y aprovecha los saltos del circuito, ya que esto aumenta considerablemente la velocidad.

El Golden Fox *es un coche ligero, con mala resistencia a los golpes, pero que alcanza gran velocidad.*

Hay que evitar chocar contra los laterales de la pista, ya que restan energía y posibilidades de triunfo.

Cuando se pierde toda la energía, el automóvil, tras un golpe, explota.

En pleno siglo XXVI, demuestra tu habilidad para enfrentarte a los pilotos más peligrosos de la Fórmula 1

Blue Falcon. Esta máquina ha sido puesta a punto por el Capitán Falcon, experimentado piloto y hábil cazador de recompensas, muy conocido entre los seguidores del **F-ZERO.** Cualquier principiante es capaz de manejar esta máquina con facilidad si posee un poco de experiencia.

Golden Fox. Su creador, Kevin Stuart, basó el éxito de este prototipo en la aceleración. Así, el fuselaje es muy ligero, por lo que este aparato soporta muy mal los golpes. Su piloto, Robert Stuart, es un respetado médico, y desde la muerte de su padre, creador de la máquina, ha sido el conductor de la misma.

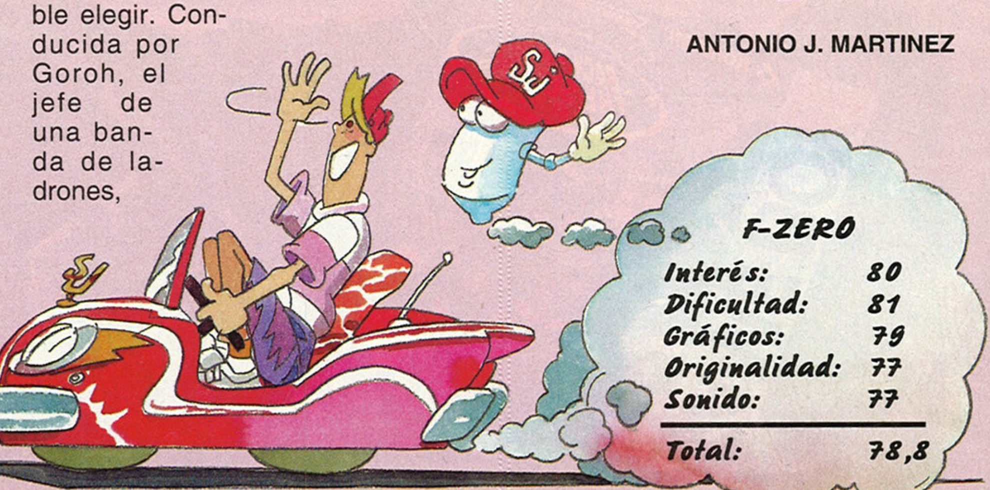
Wild Goose. Este aparato está diseñado para una conducción muy agresiva, ya que su diseño soporta daños fuertes. Pico es su piloto, un ex soldado del planeta llamado Death Wind.

Fire Stingray. Es una máquina de dos motores con una aceleración muy lenta, pero que consigue la máxima velocidad de entre las cuatro que es posible elegir. Conducida por Goroh, el jefe de una banda de ladrones, participa en el Gran Prix bajo un alias.

Los gráficos del juego están bastante cuidados y el sonido es de calidad, sobre todo el de los motores de los coches y el producido en el momento de rebasar al resto de los participantes en la prueba.

Un programa bastante entretenido, que se complica un poco en el nivel de máxima dificultad.

ANTONIO J. MARTINEZ



F-ZERO	
Interés:	80
Dificultad:	81
Gráficos:	79
Originalidad:	77
Sonido:	77
Total:	78,8



RAYOS, TRUENOS
Y CENTELLAS...
Acción, retos y aventuras. Y mucha, mucha habilidad. Todo está en tu mano.
Todo está en GAMEBOY. La única, auténtica y genuina consola portátil.
La que menos pilas gasta. Todo un fenómeno.
Como sus más de setenta juegos. Nunca tanta diversión ocupó
tan poco espacio.
GAME BOY
ROBOCOP 2
ORION
ocean
Nintendo
KONAMI
Castlevania II
BELMONT'S Revenge
GAME BOY
MARIO & YOSHI
Nintendo
GAME BOY
KONAMI
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS
Nintendo
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.



GAME BOY
The Addams Family
ocean
KONAMI
TINY TOON Adventures
BABS' BIG BREAK
CAPCOM USA
MICKEY'S DANGEROUS CHASE
elite
Dr. Franken
MEGA MAN II
... en Tu Bolsillo.
KIRBY'S DREAM LAND
11.300 + I.V.A.*
Nintendo GAME BOY
GAMEBOY™
Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41
* P.V.P. recomendado

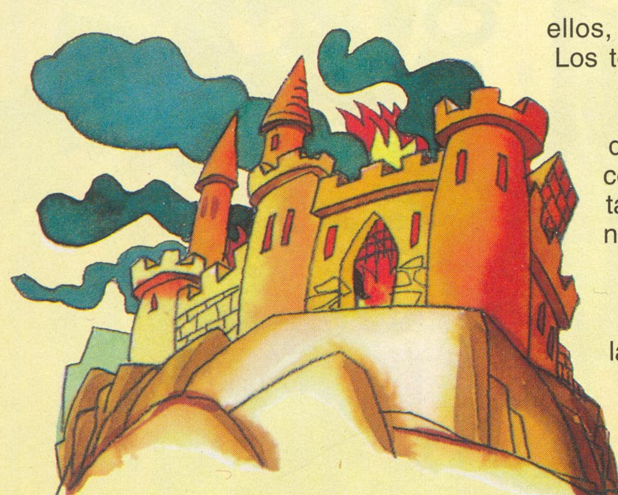


Super Nintendo: arcade

SUPER CASTLEVANIA IV

El regreso del Conde Drácula

Cuenta la leyenda que en una pequeña villa de Transilvania, cada cien años el diablo renace de sus cenizas encarnado en el Conde Drácula.



Un grupo de aguerridos luchadores (la familia Belmont) ha derrotado en anteriores ocasiones al Conde y su maldición. Esta vez, el encargado de cumplir la misión es Simon Belmont, último descendiente de tan valerosa familia.

Para cumplir su objetivo, Simon debe recorrer toda Transilvania en pos de los cristales mágicos que poseen los lugartenientes de Drácula. Sin ellos, la victoria sería imposible.

Los terrenos que hay que visitar son de lo más tétrico; entre ellos están las ruinas de una antigua abadía, el cementerio, bosques encantados, lagos, infectos pantanos de lodo, hasta llegar al castillo de Drácula. En éste, las dependencias son el hall, el salón real, la sala de columnas, el salón de baile, la biblioteca, la sala del tesoro del Conde, la torre del reloj y los aposentos del Príncipe de las Tinieblas.

En un principio, el valiente Simon sólo cuenta con un látigo para atacar a los oponentes. Este no es su único uso, ya que se utiliza también en los saltos, enganchándose en las argollas que encuentre entre las diversas fases.

Los enemigos más comunes son los esqueletos, que con diferentes armas atacarán al personaje. Pero también será intimidado por murciélagos, zombies, anémonas, dragones, calaveras gigantes... existen más de cien adversarios distintos.



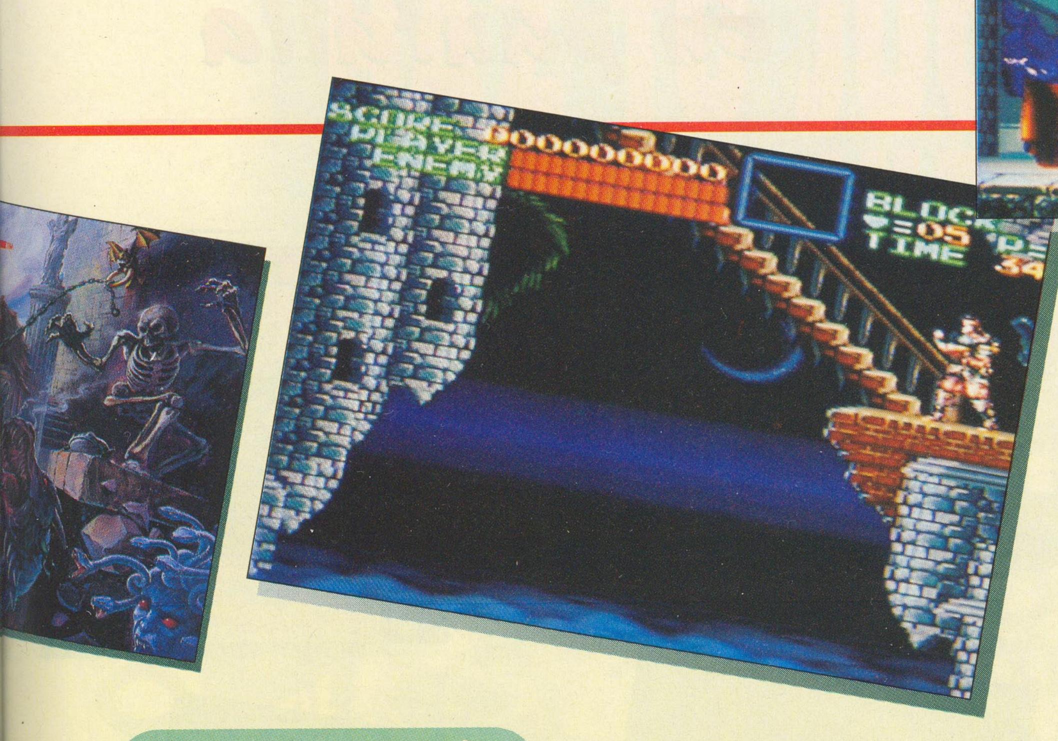
¿Logrará Simon destruir el castillo y la maldición del Conde Drácula?





El medallón y el hacha son algunos de los objetos que encontraremos durante la aventura.

Además del látigo, encontraremos en nuestro camino otras armas, como son la daga, el hacha, la bomba de fuego, el boomerang y el reloj, que detiene durante breves instantes el movimiento de los enemigos. La utilización de estos objetos depende del número de corazones recogidos, ya



Esta escalera nos conduce a los aposentos del Príncipe de las Tinieblas, que nos atacará con bolas de energía, llamas ardientes y maléficos rayos.

Para sacar ventaja

Busca en las paredes: los ladrillos ocultan ayudas. Estudia los movimientos de los enemigos de final de fase: es el mejor modo de eliminarlos. Usa el medallón cuando la pantalla esté llena de adversarios: éste los destruirá a todos. Ten en cuenta la posibilidad de alargar el látigo cuando lo utilices en los saltos.

Para los impacientes, he aquí un interesante truco y el password del enfrentamiento contra el Conde Drácula:

Partida sin nombre:

Password (H = Hacha; P = Poción; C = Corazón)

- - - P
P P - -
- P - -
- C H -

Cuando introduzcas el password, aparecerás en la fase B-4, frente a una gran escalera. Desde donde te encuentras, salta hacia la izquierda. Te encontrarás sobre una plataforma invisible, vuelve a saltar, y en unos segundos caerán todas las ventajas sobre ti.

Para volver a la escalera, dirígete hacía la derecha y, cuando llegues a la plataforma, salta con cuidado para no caer. Con estas ayudas, la victoria ante Drácula es segura.

que por cada uno de ellos se puede utilizar una vez el arma recogida (los corazones pequeños tienen valor 1, y los grandes, 5).

Entre los objetos de ayuda encontraremos la estrella, que aumenta el poder y longitud del látigo; el medallón, que destruye a todos los adversarios que se encuentran en la pantalla; la poción, que ofrece inmunidad durante breves instantes; las bolsas de dinero, los iconos de doble y triple disparo, la comida para recuperar energía, vidas extra y los cristales mágicos que recogeremos al derrotar al oponente de final de fase.

Armas y objetos se encuentran ocultos en los candelabros colgados de las paredes, y también escondidos detrás de los muros. Tan solo tenemos que golpear estos para que salgan al exterior.

El cartucho permite el uso de passwords para continuar en el último nivel visitado, por lo que la diversión está asegurada. Los gráficos son de gran calidad y los fondos de pantalla están realmente cuidados.

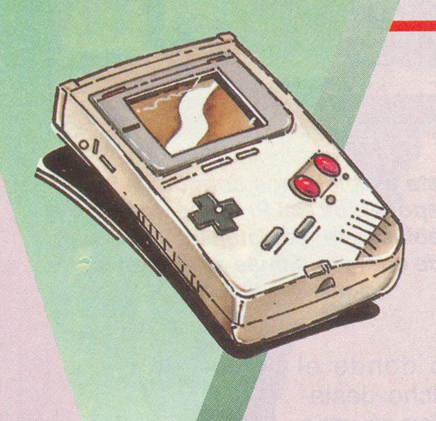
Pero donde el cartucho destaca con creces es en su sonido. Tiene gran variedad de melodías y efectos sonoros de una calidad excepcional, y es posible escucharlos todos desde el menú de opciones.

Un programa aconsejable en todos los sentidos por su calidad y su esmerado diseño.

ANTONIO GREPPI

SUPER CASTLEVANIA IV	
Interés:	93
Dificultad:	72
Gráficos:	92
Originalidad:	83
Sonido:	98
Total:	88,4

En pantalla



Game Boy: arcade

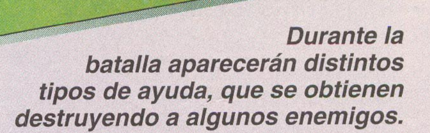
TRAX

El tanque atómico



Un solo tanque se enfrenta contra todo un potente ejército. Rodeado de enemigos y trampas, nuestro héroe debe llegar hasta la capital del país que ha invadido su territorio, para asestar un golpe mortal a la base enemiga.
El intrépido Trax combate en cuatro escenarios diferentes. Primero, en su propio pueblo. Después, en el desierto, donde atraviesa las líneas del enemigo con un enfrentamiento final contra el robot más sofisticado de la actualidad. La tercera fase se desarrolla en un laberinto de cuevas llenas de trampas escondidas estratégicamente, que llevan directamente a la capital enemiga, donde le esperan todos los robots con los que se ha enfrentado anteriormente.
La gran cantidad de rivales y trampas hacen de **TRAX** un programa muy dinámico, donde los reflejos juegan un papel importante. Durante el trayecto, hay objetos de utilidad para el tanque: misiles, bombas que se disparan en tres direcciones, combustible y vidas extra. La mayoría de estos objetos se encuentran al destruir los camiones enemigos.

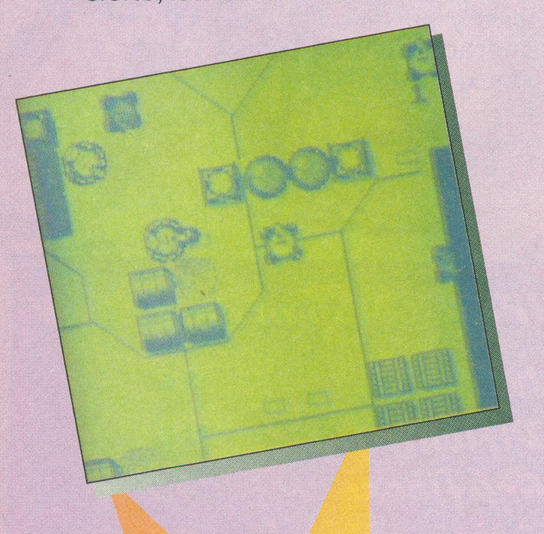
La misión en TRAX consiste en invadir la capital enemiga, y para ello hay que atravesar todas sus defensas.



Durante la batalla aparecerán distintos tipos de ayuda, que se obtienen destruyendo a algunos enemigos.

La torreta de vuestro tanque sólo se mueve hacia la derecha, con lo que aumenta la dificultad del juego, ya que los enemigos la rodean constantemente.

ALBERTO PASCUAL



Adéntrate en tierras hostiles para conquistar la capital enemiga

TRAX	
Interés:	78
Dificultad:	86
Gráficos:	73
Originalidad:	68
Sonido:	67
Total:	74,4

HAZ TU JUGADA CON LO ULTIMO



Power Racer
Vive en directo la emoción de las carreras de Fórmula-1.

Battle Unit Zeoth
Infíltrate en un terrorífico mundo de robots gigantes.



Snoopy's
No te pierdas las aventuras de uno de los personajes más famosos del cómic.

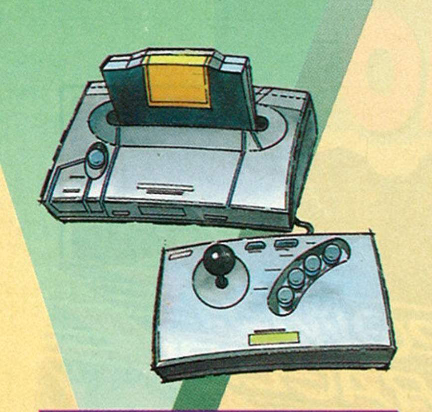
LO MAS NUEVO DE GAME BOY, YA ESTA AQUI.

Nintendo®



SPACO, S. A.

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS • MADRID • ESPAÑA • TEL: 803 66 25 (8 Líneas)

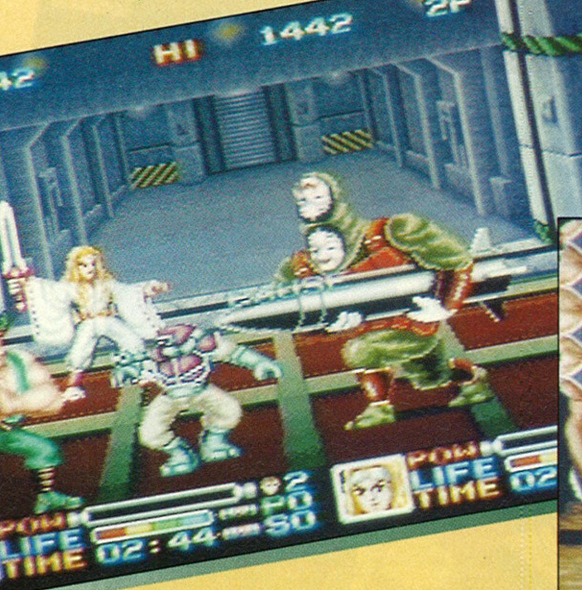


Neo-Geo: arcade

NINJA COMBAT

El espíritu de las artes marciales

De nuevo dos jóvenes guerreros, expertos en artes marciales, se enfrentan contra todo un ejército de los más temidos asesinos del mundo: los ninjas.





Para acabar con el enemigo final hay que disparar sobre sus manos y después, una vez destruidas, sobre la cabeza.

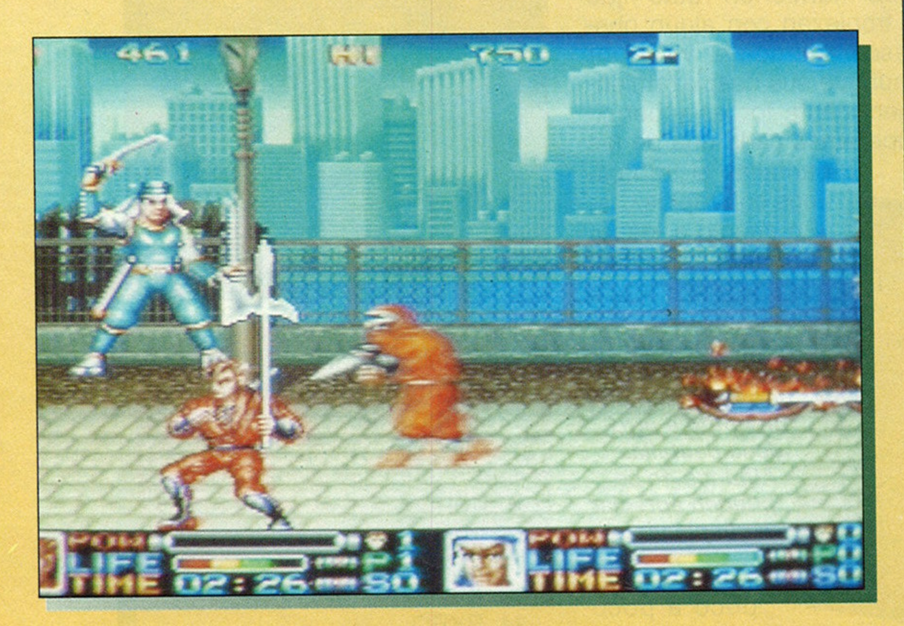
Estos dos luchadores invaden el castillo de los ninjas —sin ninguna clase de ayuda— para vengar la muerte de su familia. Sin embargo, pronto descubren lo arriesgado de su misión debido a la cantidad de enemigos que les salen al paso. Todos sus poderes podrían resultar insuficientes ante sus adversarios; por ello, deben recoger las armas que encuentren escondidas en los bidones o las que arrebaten a sus oponentes tras el combate.

Los nuevos guerreros

Como novedad, los dos protagonistas ganan para su causa importantes aliados que antes fueron sus rivales. Después de un duro combate al final de alguna fase, los guerreros se encuentran con la sorpresa de que su derrotado enemigo quiere unirse a ellos en su lucha. Esto da mayor atractivo al juego y evita la monotonía y la repetición de golpes con los mismos luchadores, ya que se puede escoger en las siguientes fases al nuevo guerrero y probar así otros movimientos y variantes.
El asalto a la fortaleza ninja obliga a que los dos héroes tengan que atravesar distintas etapas, derribando al final de cada una a los jefes de cada sección.
Los gráficos de fondo son uno de los mayores alicientes del programa, por su excelente realización, y aumenta el interés por las distintas fases del mismo.
El combate final se desarrolla en la guarida del misterioso jefe de los ninjas, que resulta ser un gigante con brazos que se regeneran al poco tiempo de su destrucción, por lo que



Por el camino se unirán al grupo nuevos luchadores que facilitarán el arduo camino hasta el malvado de turno. Algunos de los enemigos, al morir, dejan armas en el suelo que pueden ser recogidas por los protagonistas del juego y así aumentar su poder de ataque.



En algunas fases del juego es necesario trepar para acceder a niveles superiores. Hay que tener cuidado con los disparos y los engranajes.

su único punto vulnerable es la cabeza; el resto de los golpes resultan inútiles contra él. El arma secreta que esconden los guerreros protagonistas consiste en un hechizo de gran poder destructivo, que se obtiene manteniendo su barra de fuerza en el máximo nivel para concentrar toda su energía frente a los rivales. Pero estos hechizos están limitados y dependen de la barra de vida de ambos héroes.

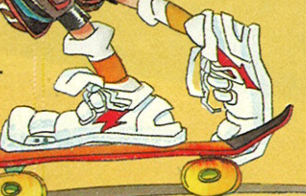
Elimina al misterioso jefe de los ninjas, cuyo único punto vulnerable es la cabeza

Es un juego muy indicado para dos participantes, puesto que algunos enemigos necesitan una acción coordinada para su eliminación, ya que sus miembros perdidos se regeneran con facilidad.

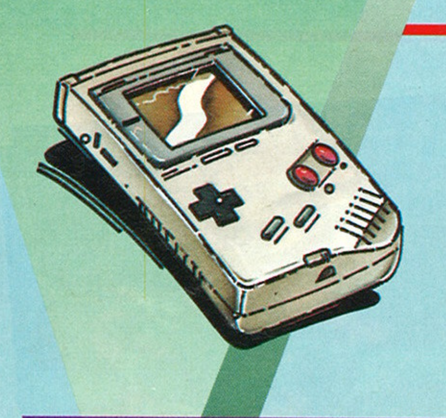
ALBERTO PASCUAL.

NINJA COMBAT

Interés:	86
Dificultad:	78
Gráficos:	92
Originalidad:	58
Sonido:	79
Total:	79,0



Juega con ventaja



Game Boy: arcade-reflexión

SNOOPY'S MAGIC SHOW

Un doble peligroso



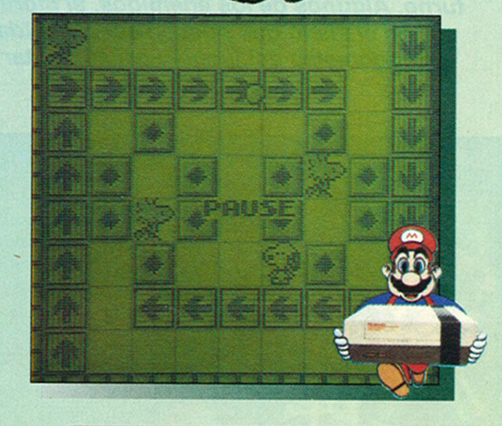
Sesenta son los distintos niveles planteados por los creadores del juego de **SNOOPY,** que hemos de superar antes de completarlo. Sin embargo, nos llevamos una buena sorpresa cuando, al concluir la última pantalla, y tras la felicitación correspondiente, la historia vuelve a comenzar con los mismos laberintos y una dificultad añadida: la presencia de un doble del protagonista, aunque vestido con sombrero, que sale a nuestro encuentro para eliminarnos.

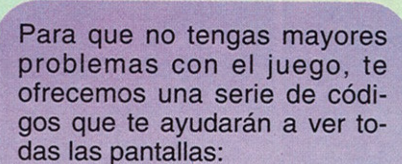
El movimiento de este nuevo personaje es distinto al de las pelotas, que mantienen rutas fijas hasta que tropiezan con algún obstáculo. Descaradamente, va a por nosotros, aunque sus desplazamientos son ligeramente torpes y permiten que superemos cada una de las pantallas si trabajamos con rapidez.

En cuanto a los laberintos normales, poco a poco descubrirás que hay una serie de casillas que nos trasladan de un punto a otro de la pantalla. Algunas se aprecian a simple vista, y otras surgen cuando se han hecho determinados desplazamientos previos.

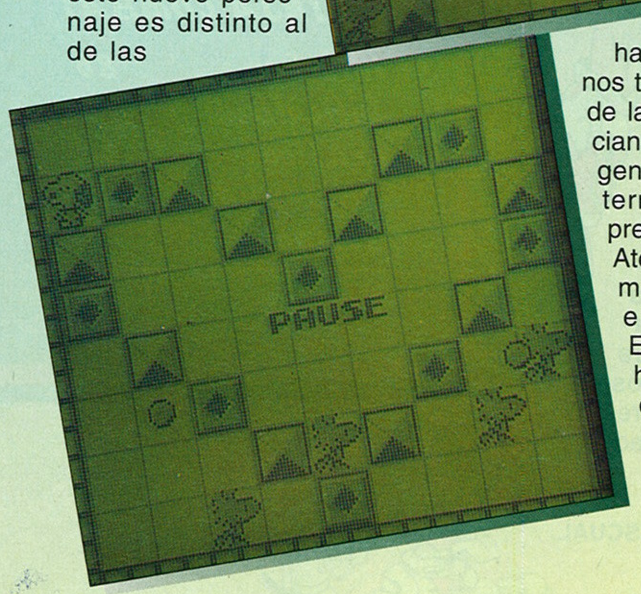
Atención a ciertos niveles –no muchos, afortunadamente– en los que, de los cuatro Emilios que debemos salvar, hemos de concluir por uno determinado y sólo así podremos pasar al siguiente laberinto.

M. BARRERO





Existe una serie de casillas que nos trasladan de un punto a otro de la pantalla. Algunas no se pueden apreciar a simple vista.

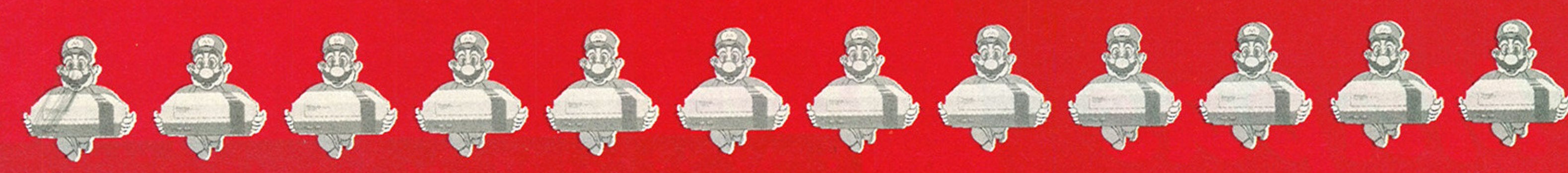


Para que no tengas mayores problemas con el juego, te ofrecemos una serie de códigos que te ayudarán a ver todas las pantallas:

10: 10EI
16: 10I1
24: XQID
29: X21V
34: BYBQ
39: VTNH
44: BT1I
49: H5O0
54: V5K2
55: CA1H
56: VA1D
57: 151C
58: V5YO
59: CAX7
60: VA1I

Si aun así no has llegado a ver al doble de Snoopy, cosa bastante improbable, te ofrecemos un par de códigos para el arranque:

65: 4S40
68: C4XA



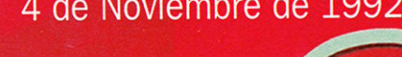


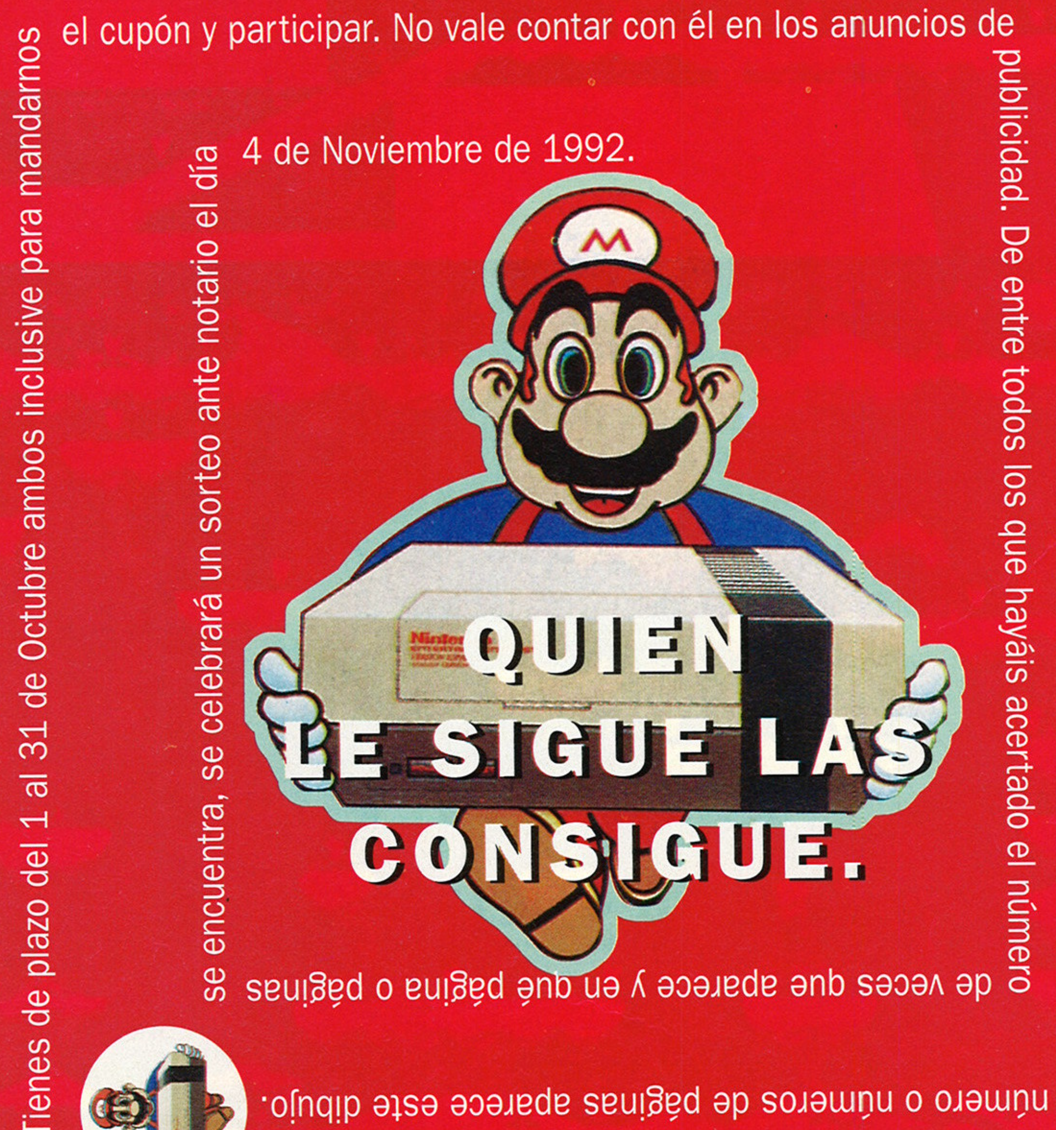


No pierdas de vista nuestro próximo juego. Ahora una de las 100 consolas NES de Nintendo puede ser tuya. Sólo tienes que averiguar cuantas veces y en que número o números de páginas aparece este dibujo. Tienes de plazo del 1 al 31 de Octubre ambos inclusive para mandarnos el cupón y participar. No vale contar con él en los anuncios de publicidad. De entre todos los que hayáis acertado el número de veces que aparece y en qué página o páginas se encuentra, se celebrará un sorteo ante notario el día 4 de Noviembre de 1992.







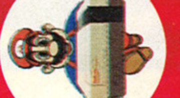







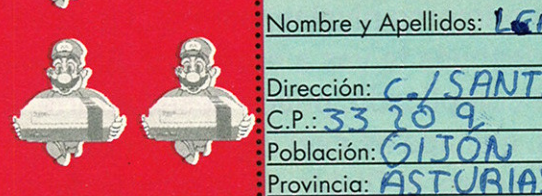







REGALAMOS 100 CONSOLAS NES DE NINTENDO



Nombre y Apellidos: LEANDRO MEZQUITA JOGLAR
Dirección: C./SANTA AMELIA Nº10
C.P.: 33209 Teléfono: 5-39-79-54
Población: GIJÓN
Provincia: ASTURIAS Edad: 12 años
Modelo de consola u ordenador que posees: SUPER NINTENDO
Nº TOTAL DE DIBUJOS: 6 **Nº DE LAS PAGINAS DONDE APARECE:** 13-40-70-76-118-154

Recorta y envía este cupón a:
EDICIONES MENSUALES S.A.
REVISTA SUPER JUEGOS
C/O'Donnell, 12 -4º Planta.
- 28009 MADRID -
indicando en una esquina del sobre concurso NES.



ABRE BIEN LOS OJOS Y BUSCALO POR LA REVISTA.

Se tendrá en cuenta la fecha del matasellos. No se admitirán fotocopias. El hecho de participar en este sorteo implica la aceptación total de sus bases..

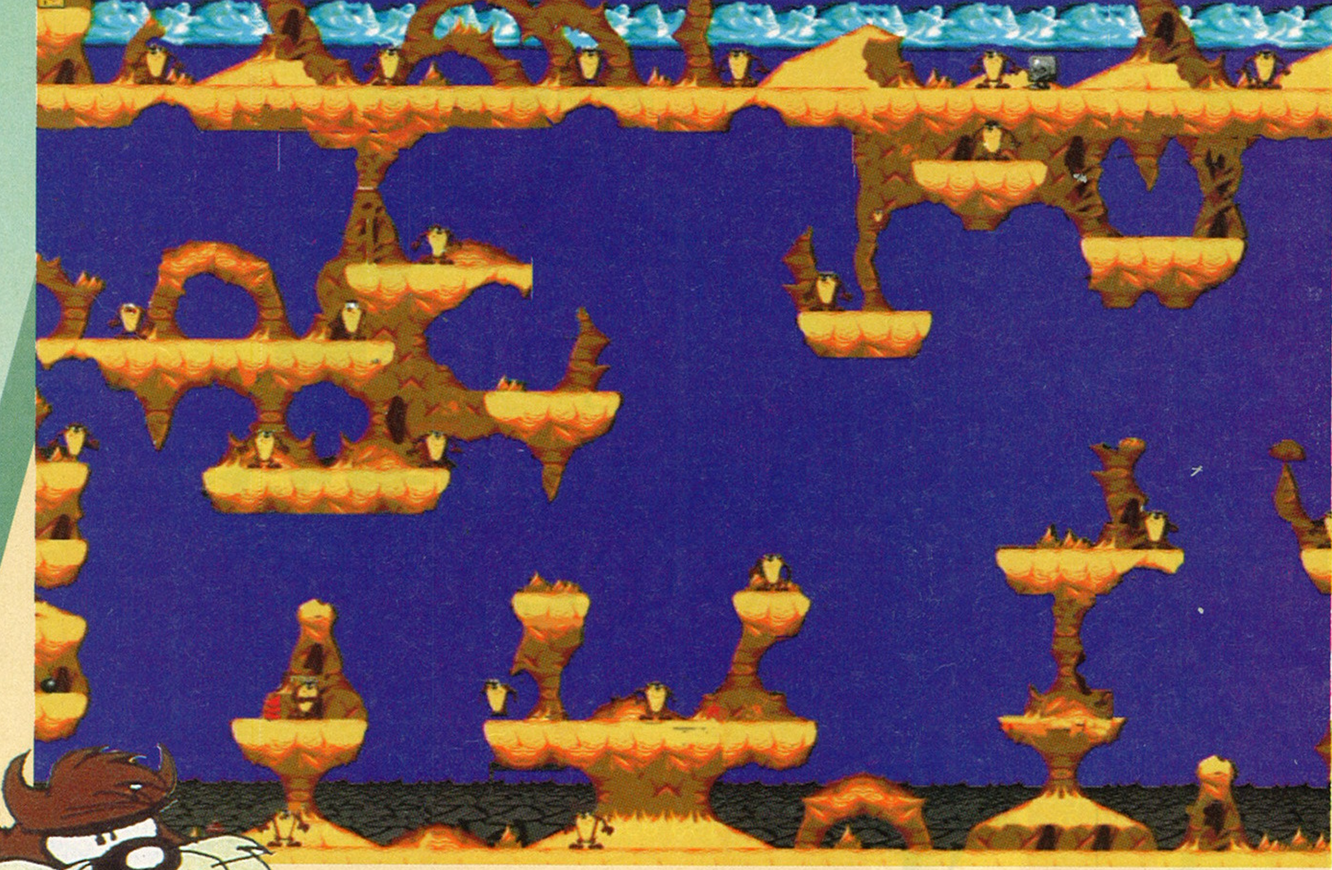


FASE 1





FASE 2

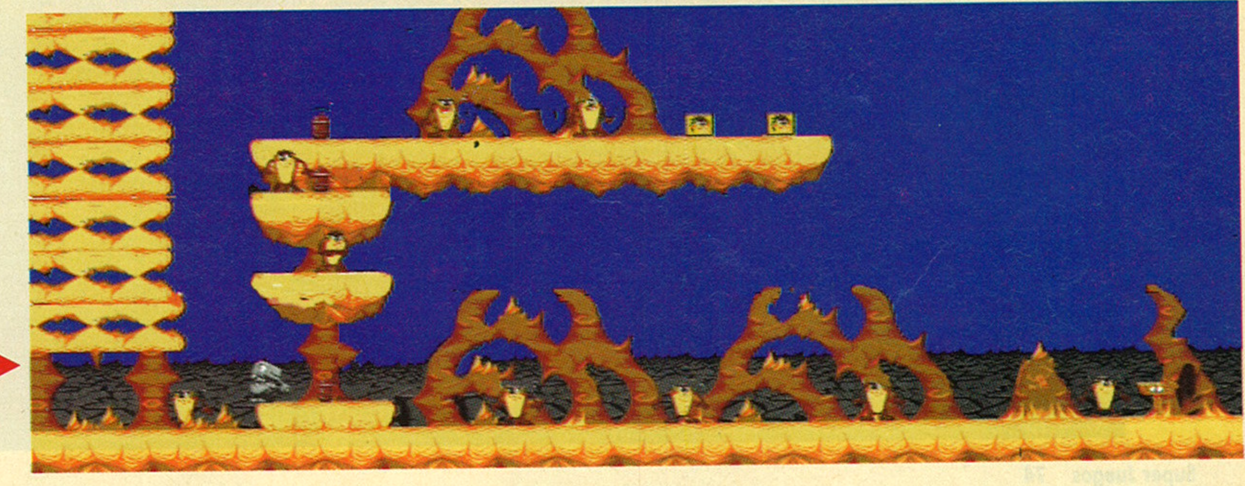


Tazm

Este mes hemos escogido TAZMANIA, debido a su endiablada dific elegido los cuatro primeros niveles, para que te sirva de a muestra de lo que después te vas a encontrar. El primer ni ser excesivamente complicado, puede desesperarte. El ni es el segundo. Aquí, el mapa es casi imprescindible. En el t más corto de los cuatro, el Diablo de Tazmania debe des algo que en principio puede parecer fácil, pero las apariencias el último nivel, el Diablo se verá envuelto en la locura

nania

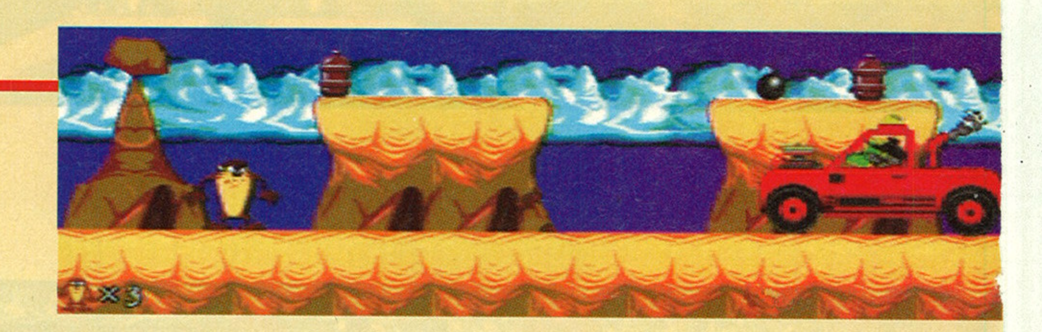
cultad. Hemos
ayuda y como
vel, pese a no
vel más difícil
tercer nivel, el
truir el coche,
s engañan. En
de un garage.



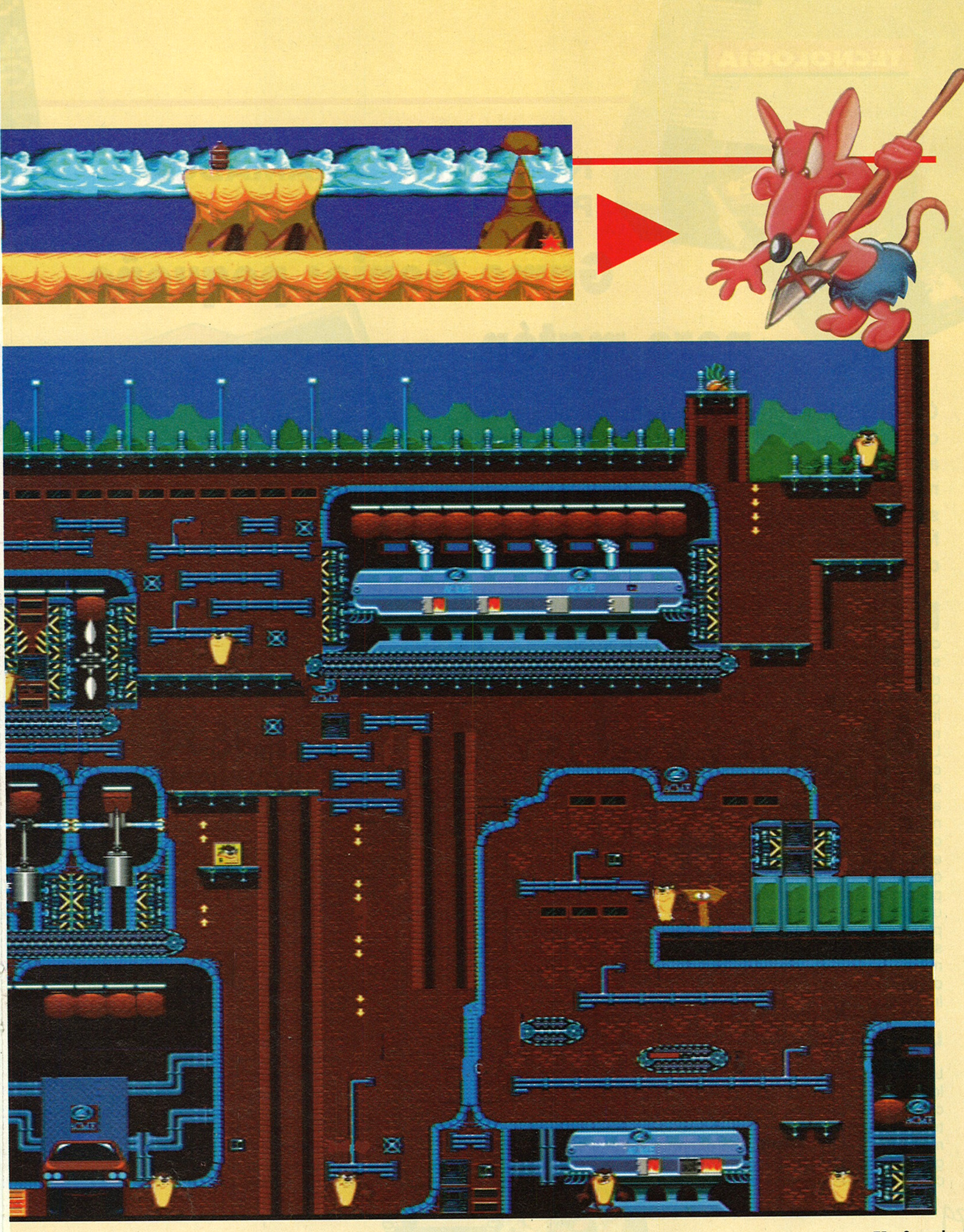
Mapas

CONSOLAS

FASE 3



FASE 4





TECNOLOGIA

NUEVO PROGRAMADOR PARA LA NES

Game Genie: pequeño pero matón

GAME GENIE es un potenciador de videojuegos que ofrece la posibilidad de reprogramarlos para cambiar algunas de sus características y sacar un rendimiento mayor al cartucho. Este pequeño accesorio, que ha sido diseñado exclusivamente para la consola Nintendo Entertainment System, NES está distribuido por la firma Famosa.

Los cambios que se pueden efectuar con este aparato en forma de cartucho (vidas infinitas, munición sin límite, energía inagotable, inmunidad, etc.) no son permanentes, sino que desaparecen al apagar la consola. La conexión es muy sencilla y se realiza entre la ***NES*** y el videojuego. Una vez instalado, expone su propia carátula en la pantalla cuando llama al *Code Screen* (código de pantalla), al conectar la consola. En esta primera fase, se pueden introducir los códigos especiales sacados de los ejemplos relacionados en una lista que figura en el manual, y que sirven para modificar las características de uso del juego o programar sus propios códigos. Con la **GAME GENIE** se pueden introducir hasta tres al mismo tiempo, lo que da la posibilidad de efectuar cambios bastante importantes.

La programación

La forma más sencilla de programar los juegos es efectuar ligeras modificaciones en los códigos ya existentes, y se aconseja dejar el mismo número de letras que componen el original. Aunque se pueden programar con caracteres elegidos al azar, los mejores resultados se obtienen con sucesiones de seis.

La utilización de tres códigos a la vez, aumenta las posibilidades de lograr un efecto, pero, como contrapartida, complica la programación de códigos al azar, ya que es más difícil saber cuál es el código que está produciendo el efecto obtenido. Aunque la mayoría lo realizan, muchos de ellos casi no se notarán, por lo que hay que intentarlo con gran cantidad para conseguir un cambio realmente importante.



En el caso de que se encuentre un código al azar que tenga un efecto interesante, sería aconsejable tratar de cambiarlo utilizando las técnicas de programación del manual. De esta forma, se obtienen más posibilidades de conseguir efectos curiosos. El éxito en la programación depende en gran medida de la suerte, lo que obliga a intentarlo una y otra vez.

Para introducir los códigos, hay que buscar el título del juego en el manual de ***GAME GENIE*** y elegir las

Un ejemplo: North & South

Ofrece la posibilidad de limitar el uso de los cañones en ambos lados si se utiliza el código NORTH 1. Con NORTH 6 se pueden conseguir un número infinito de dagas en el castillo, y los códigos NORTH 7 y 9 proporcionan al jugador que está defendiendo la fortaleza o el tren sólo dos hombres para mantener alejado al enemigo.

Código	Efecto
1 IEUATOPA	El cañón tiene cinco disparos
2 YEUATOPE	El cañón tiene quince disparos
3 SZXPYUVS	El cañón tiene disparos infinitos
4 GXXATOSO	No se permite ningún cañón
5 ZAUAGPGA	Sólo dos dagas dentro de la fortaleza
6 GXXPLKVS	Dagas infinitas dentro de la fortaleza
7 ZAUETOZA	Dos hombres dentro de la fortaleza
8 IAUETODA	Cinco hombres dentro de la fortaleza
9 ZASAGOZA	Dos hombre en el tren
10 IASAGOZA	Cinco hombres en el tren

El manual del programador integra códigos válidos para los juegos más populares.

sucesiones que se desean utilizar, sin olvidar que se pueden meter hasta tres códigos al mismo tiempo, y que algunos efectos requieren más de un código.

Introducción de códigos

Para insertar códigos hay que utilizar el selector de la consola.

Las dos líneas de letras que aparecen en la parte superior de la pantalla son las Opciones de Letras que forman los códigos. Veremos una mano que indicará, en la parte superior izquierda, la opción de la letra "A". Las tres hileras de espacios en blanco son las Líneas de Códigos, y el cursor "Estrella Giratoria", que está continuamente en movimiento sobre el sector donde se va a situar la letra elegida, aparecerá en la superior. Después, sólo hay que mover la mano hasta que apunte hacia la primera letra de esa opción, pulsando arriba, abajo, derecha e izquierda en el mando de control. Una vez que hemos pulsado el botón "A" para introducir la letra, el cursor de la estrella giratoria se moverá hacia el siguiente espacio de la Línea de Código. Actuando de esta forma, iremos introduciendo todos los caracteres hasta que quede metido el código, que veremos en una línea de color más tenue, y la "estrella giratoria" se desplazará hacia el primer espacio de la siguiente línea, y así sucesivamente.

Contra los errores

Para corregir un error, hay que pulsar la letra "B" y se borrará la última letra marcada o desplazar el cursor hacia cualquier letra que queramos sustituir, mediante la mano y apretar el botón "A".
La letra que se desea cambiar destacará sobre las demás. Después se puede introducir una nueva llevando la mano hacia el carácter deseado y pulsando el botón "A".
Cuando todos los códigos elegidos han sido introducidos, hay que apretar "Start" en el controlador, y comienza la partida. La primera pantalla del juego aparecerá normalmente. Para volver a la de códigos, sólo hay que apagar la consola y encenderla de nuevo.

A. DE VIANA-CARDENAS

La introducción de tres códigos a la vez aumenta las posibilidades de conseguir un efecto realmente notable

¡Lánzate al reto de Pin bot!

Los súper del mes

HIT

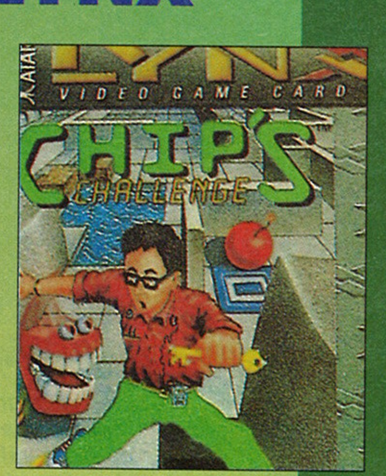
MASTER SYSTEM

1. ASTERIX ↑
2. OLYMPIC GOLD =
3. SONIC THE HEDGEHOG ↓
4. DONALD DUCK ↑
5. MICKEY MOUSE ↓



ATARI LYNX

1. CALIFORNIA GAMES =
2. CHIP'S CHALLENGE =
3. PACLAND =
4. S.T.U.N.T. RUNNER =
5. AWESOME GOLF =

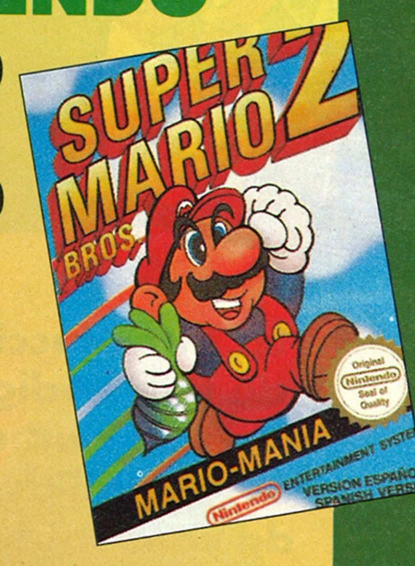


SUPER NINTENDO

1. SUPER W.W.F.
2. SUPER CASTLEVANIA
3. LEGEND OF ZELDA
4. CHESSMASTER
5. F-ZERO

NINTENDO

1. SUPER MARIO BROS. 3 =
2. SUPER MARIO BROS. 2 =
3. DOUBLE DRAGON =
4. CAPTAIN PLANET =
5. TORTUGAS NINJA II =



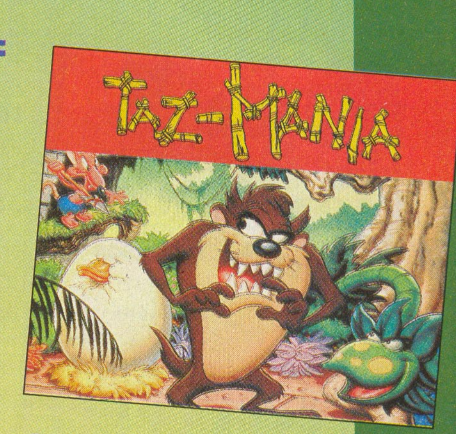
CONSOLAS

TURBOGRAFX

1. BLAZING LAZERS =
2. R-TYPE ↑
3. VIGILANTE ↑
4. GALAGA '90 ↑
5. LEGENDARY AXE ↑

MEGA DRIVE

1. TAZMANIA =
2. BATMAN ↑
3. OLYMPIC GOLD ↓
4. KID CHAMELEON ↓
5. PACMANIA ↑



GAME GEAR

1. OLYMPIC GOLD =
2. SONIC THE HEDGEHOG =
3. SUPER KICK OFF ↑
4. SHINOBI ↑
5. DONALD DUCK ↑

GAME BOY

1. TINY TOONS ↑
2. SUPER MARIO LAND =
3. CASTLEVANIA II ↑
4. W.W.F. 2 ↑
5. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2 ↑



Tú me cuentas

Muros encantados



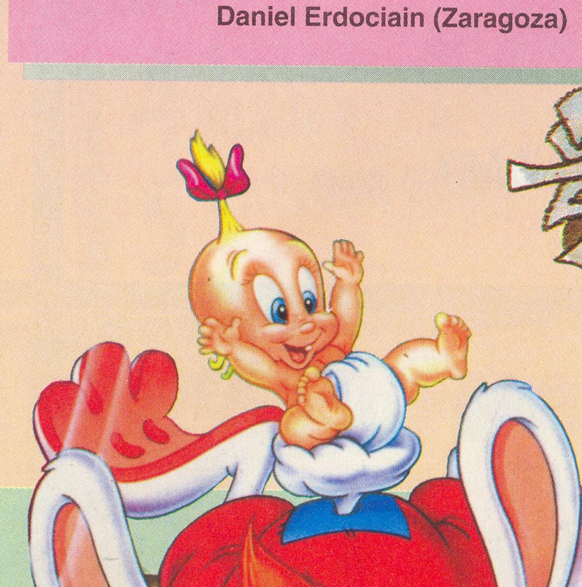
En el ***ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD*** *para* **Master System**, *después de matar al Roster, empezarás la cuarta etapa. Cuando aparezca Alex Kidd, llévalo todo recto, y en cuanto veas un precipicio, tírate por él. Entrarás a una cueva. Sigue andando hasta el final y te encontrarás con una pared. Agáchate y anda. Si lo has hecho bien, Alex atravesará la pared y podrá recoger dos cofres que hay arriba. Para salir se hacen los mismos movimientos, pero al revés.*

Oliver González (Hospitalet)

Un futuro consolero

Queridos amigos de SUPER JUEGOS: me gusta mucho vuestra revista, sobre todo los trucos de juegos y las cartas que publicáis. Todavía no tengo ninguna videoconsola, pero espero que mis padres me la puedan comprar pronto.
De momento, me conformo con las de las recreativas. Os mando tres dibujos que he hecho, aunque me ha costado un poco realizarlos, pues sólo tengo 10 años, pero me gusta mucho dibujar. No tengo más que contaros. Cuando tenga mi videoconsola os volveré a escribir y os contaré qué tal me lo paso.
Os saludo y hasta la próxima.

Daniel Erdociain (Zaragoza)



Trucos para Amiga

Ahí van unos trucos sobre varios juegos para Amiga:

- ***AGONY:*** *F1 = Activa espada inferior; F2 = Activa espada superior; F3 = Si se presiona una vez, aumenta el tamaño de nuestros disparos. Si se hace tres veces, se obtendrá una vida.*
- ***NEBULUS II:*** *teclead HELLOIAMJMP en la pantalla de título para obtener vidas infinitas. Presionando F1-F8, accederéis a cualquiera de las torres inacabadas.*
- ***HARE RAISING HAVOC (ROGER RABBIT 2):*** *para pasar la escena pulsa al mismo tiempo ALT, CONTROL, SHIFT y F5.*

F.C.G. (Valladolid)





Game Boy al rescate

Hola queridos "consolegas":
¿Que tenéis problemas y no podéis pasar las ***TORTUGAS NINJA 2****? Pues es muy fácil. Si llegáis al último monstruo (Krang), cuando salga el susodicho, os ponéis a la izquierda del todo de la pantalla y saltáis y disparáis en el sitio. A continuación las claves para el* ***CHOPLIFTER 2:***

Sector	Nivel	Clave
1	2	SKYHPPR
1	3	LKYBYSS
2	1	CHPLFTR
2	2	BYMSFWR
2	3	RGHTHND
3	1	GDGMPLY
3	2	TRYHRDR
3	3	SPRYSKS
4	1	CMPTRWZ
4	2	CHPYBYS
4	3	VRYHPPY
5	1	GMBYQZD
5	2	LVLYTYZ
5	3	GDDYGMZ

Ramiro Riveros Guzmán



Vidas para el Super Spy Hunter de NES

¡Hola, amigo Joy! Te escribo para contarte cómo conseguir 20 vidas en el cartucho ***SUPER SPY HUNTER*** **(NES)***: cuando te maten las 5 vidas iniciales, en la pantalla donde se elige CONTINUAR o END, sitúa el cañón del coche en CONTINUAR y, pulsando el botón A, gíralo hacia abajo del todo. Pulsa START en el mando y aparecerá un subjuego, llamado HYPERTENNIS. Juega contra la computadora. Si consigues ganarle la partida, comenzarás en el juego* ***SUPER SPY HUNTER*** *con 20 vidas. Si no lo consigues comenzarás con 0 vidas. Este truco funciona en cualquier parte del juego.*



Carlos Gómez Castellanos (Puertollano)

Tú me cuentas

Claves de Amiga



Hola, me llamo Javi y me encanta vuestra revista y por eso os mando algunos trucos para **Amiga**.
Del ***LEMMINGS,*** *éstas son las claves de las cinco últimas pantallas.*
Nivel Mayhem: 26: KNNIGMOEJL
27: NNKGAKLFJP
28: GOGKJOLGJX
29: MGANNLGHJP
30: GKONNOKIJT
El el ***COOL CROC TWINS*** *introduce estos códigos para avanzar algunas pantallas: TRIAX, DREAM, MUNGO, JANKO, HENRI. En el* ***CHUCK ROCK*** *teclea en la pantalla de presentación FAST AINT THE WORD para obtener vidas infinitas.*

Javier Astorga (Tarragona)

Un nuevo socio

¡Hola! Me gustaría ser socio de SUPER JUEGOS. Quiero informarme de si, además de las mil pesetas, hay que pagar algo más durante los meses que eres socio.

Alberto Salcedo (Zaragoza)

Para pertenecer al club SUPER JUEGOS, únicamente hay que pagar la cuota inicial, que te permite disfrutar de todas las ventajas durante un año.

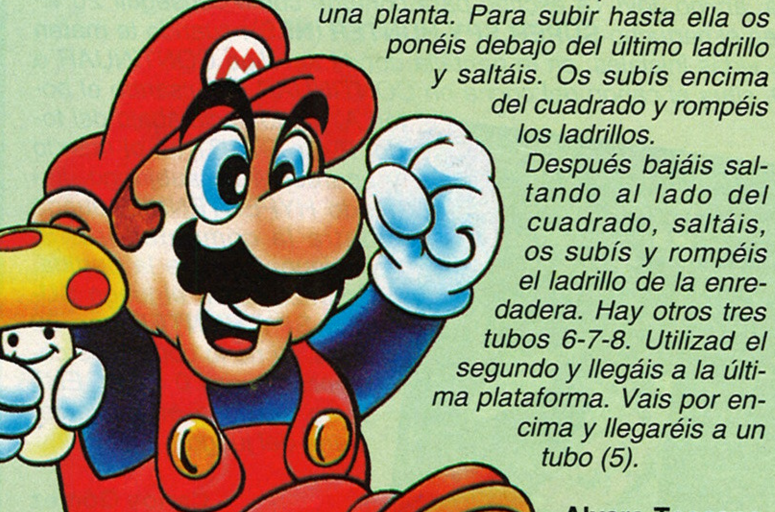
Claves para Amstrad

Hola SUPER JUEGOS. Me llamo David y quiero deciros que ha sido una buena idea hacer esta revista, porque te orienta con los juegos y te dice de qué van.
Os voy a dar algunos trucos para **Amstrad CPC 6128**.
Para ***ARMY MOVES*** *la clave es 15372, para* ***GAME OVER*** *es 10218, y para* ***DON QUIJOTE*** *es "El ingenioso hidalgo".*
En el juego ***SWIV,*** *para tener vidas infinitas, supera los 6.000 puntos, tecleas ESC y pones GIGER. Vuelve a empezar la partida y las obtendrás. Para* ***LA CORONA MAGICA,*** *las claves son: Isis, Odin, Thor, Zeus, Baco y Spqr. Por último, la clave para* ***MORTADELO Y FILEMON II*** *es "los más besugos".*

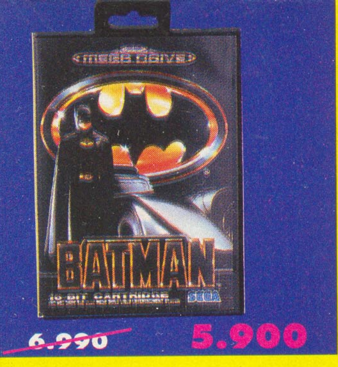
David Navarro Romance (Zaragoza)

Trucos para el Supermario Bros

¡Hey coleguis! Os voy a dar unos consejos para este juego. En la fase 1-2, después de pasarlo todo, no os metáis en el tubo. Seguid adelante por encima (montándoos en la plataforma) y encontraréis tres tubos con los números 2-3-4. Meteos en el que queráis y pasaréis de mundo. En la fase 4-2 hay dos trucos. El primero se encuentra después de la primera plataforma. Hay tres piedras arriba. La primera tiene una planta. Para subir hasta ella os ponéis debajo del último ladrillo y saltáis. Os subís encima del cuadrado y rompéis los ladrillos.
Después bajáis saltando al lado del cuadrado, saltáis, os subís y rompéis el ladrillo de la enredadera. Hay otros tres tubos 6-7-8. Utilizad el segundo y llegáis a la última plataforma. Vais por encima y llegaréis a un tubo (5).



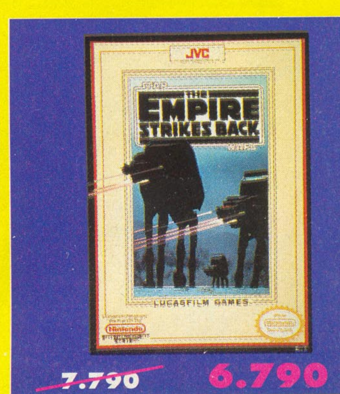
Alvaro Toscano (Huelva)



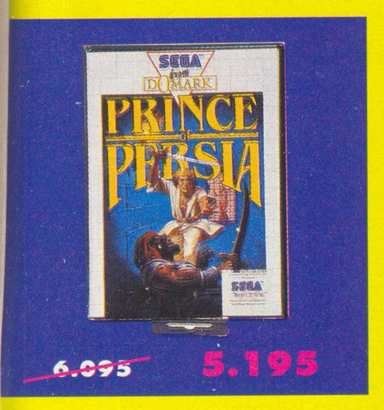


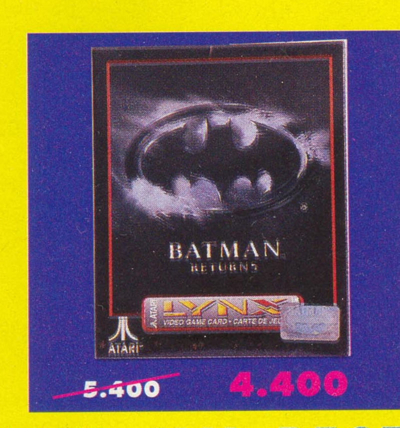






Kung Fu Master — GAME BOY — ~~4.190~~ 3.590









AHORRA HASTA MIL PESETAS EN CADA TOP DEL MES

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A:



•Sta. Maria de la Cabeza, 1 28045 MADRID
•Montera, 32 - 2º 28013 MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRA REEMBOLSO

Nombre y Apellidos:

Dirección:

C.P.: Teléfono:

Población:

Provincia: Edad:

TITULOS		PRECIO
❑ BATMAN	MEGA DRIVE	~~6.990~~--5.900
❑ BATMAN RETURN	LINX	~~5.400~~--4.400
❑ DEVILISH	GAME GEAR	~~5.190~~--4.490
❑ KUNG FU MASTER	GAME BOY	~~4.190~~--3.590
❑ EMPIRE STRIKES BACK	NES	~~7.790~~--6.790
❑ PRINCE PERSIA	MASTER SYSTEM	~~6.095~~--5.195
❑ SPACE HARRIER	NEC	~~6.900~~--5.900
❑ SUPER GHOSTS	SUPERNINTENDO	~~7.790~~--6.790
Gastos de envío		250

ORDENADORES

WING COMMANDER II: VENGEANCE OF THE KILRATHI

El guardián de la Galaxia

Ya está entre nosotros la segunda entrega de este simulador espacial en 3D, muy parecido en sus objetivos al de la primera parte, pero que esta vez cuenta con voces digitalizadas y más escenas gráficas entre misión y misión.



Esta nueva aventura de ciencia-ficción comienza cuando unas naves enemigas de los Kilrathi aparecen repentinamente y destruyen la nave principal en la que se desarrolla la acción de la primera entrega.
El protagonista es considerado el culpable de esta acción. Este alega que los Kilrathi poseen naves invisibles, pero no es creído por sus superiores, por lo que es degradado a capitán y trasladado a una nueva nave nodriza.

Comienza la acción

Ya en esta nave es donde van a comenzar las misiones para el protagonista que, lógicamente, es el personaje que debemos encarnar.
Allí le asignan a su compañero, su *wingman*, que en este caso es una chica llamada Shadow.



Antes de cada misión, todos los pilotos se reúnen para conocer los planes del coronel, que también es una mujer.
Tras una serie de vuelos, y después de matar a unos cuantos enemigos, Shadow es derribada sin remisión y homenajeada con todos los honores en la cubierta de la nave.

Un traidor en el Concordia

Mientras, en la nave Concordia hay un gran revuelo. Se ha descubierto

FICHA TECNICA

Nombre: Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi
Fabricante: Origin
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC
Género: simulador

Sistema estudiado: PC



Los gráficos de este juego son de una gran calidad, como se puede apreciar en todo momento, tanto en los despegues como en las vistas interiores de la nave nodriza.

Una de las cosas que aporta este programa es que puede parecerse a una película, ya que cuenta con argumento propio, y resulta divertido descubrir quién es el traidor entre los humanos.

Las batallas espaciales son la parte principal de este simulador. Cuando tengas fijada en la pantalla la nave enemiga, dispara rápidamente para derribarla.

la presencia de un traidor que trabaja para los Kilrathi, infiltrado en las tropas de los humanos.

Las principales sospechas recaen sobre una piloto, Mariko, pero ésta, en un vuelo con el protagonista, decide suicidarse y se estrella contra la nave nodriza.

Después de un montón de misiones en las que hay que inspeccionar nuevos lugares, escoltar naves hasta que salten al hiperespacio o recoger pilotos perdidos en el cosmos, durante una patrulla, el traidor ataca a la coronel Jannette Devereaux y, tras mantener una pelea, escapa.

Descubre al traidor mientras defiendes la Galaxia del ataque de los Kilrathi

Por supuesto, el encargado de darle alcance no es otro que el protagonista. Una vez alcanzado y derribado, el traidor salta antes de que la nave explote y, tras mantener una conversación con nosotros, y gracias a la aparición providencial de Angel, nombre de piloto de Devereaux, es recogido, ya que posee algo esencial para la victoria final sobre los Kilrathi.

Final Feliz

Tras una victoria sobre los Kilrathi, en la que el protagonista desobedece las órdenes y se dirige él solo a acabar con todos los enemigos, retorna a la base en la que es ascendido a coronel. También consigue, como si de una película se tratase, el amor de Jeannette, el cual hemos podido comprobar durante la partida.

La calidad de los gráficos es excelente, al igual que las animaciones, como se puede comprobar cuando las naves vuelan o en las conversaciones entre los personajes.

La banda sonora también brilla a gran altura, tanto en la presentación como durante todo el juego.

El **WING COMMANDER II** es, por tanto, un gran juego con el que os podréis divertir bastante, ya que incluso puede parecer una película de ciencia-ficción que hasta cuenta con cierta parte de intriga hasta averiguar quién es el traidor.

ANTONIO J. MARTINEZ

Para sacar ventaja

Reserva los misiles para las naves enemigas más resistentes, no los malgastes con los cazas.

Si ves que tu nave está muy dañada por los disparos, evita los combates innecesarios huyendo del lugar, ya que no es necesario matar a todos los adversarios para completar una misión con éxito.



WING COMMANDER II

Interés:	92
Dificultad:	90
Gráficos:	93
Originalidad:	80
Sonido:	97
Total:	90,4



Antes que nadie

LEMMINGS 2

Corren, saltan, bailan y practican deporte

La segunda parte del original juego de los LEMMINGS está servida. En el ETCS de otoño pudimos ver un adelanto de lo que será el programa, que dispondrá de nuevos personajes, variados escenarios y una dificultad más elevada que la entrega original de la saga.

En primer lugar, podremos escoger el fondo en el que deberemos salvar a estos simpáticos personajes.

Podemos optar por la nieve, el mar, el circo, las tierras altas, los terrenos deportivos. En cada uno de estos escenarios, los lemmings se comportan de distinta manera, y nos sorprenderemos con sus saltos, su forma de esquiar o de correr.

Como en el juego original, disponemos de un tiempo máximo para cada pantalla, que ofrecen dificultades bastantes más elevadas que las encontradas hasta ahora, fundamentalmente en el plano mecánico. Los lemmings cavan pasadizos y saltan, casi siempre con posibilidades ilimitadas, ya que, si uno es capaz de hacer algo, también sus clónicos pueden repetirlo.

Estos simpáticos seres de pata ancha y pelo verde pueden elevarse en globo, pero caerán al contacto de éste con algún obstáculos. Puede que no se hagan daño, pero exclamarán un chillido de dolor y estarán seminconscientes durante un corto período de tiempo. Con la ayuda de un ventilador podemos impulsar los globos. Sólo la práctica nos permitirá coordinar adecuadamente estas acciones.

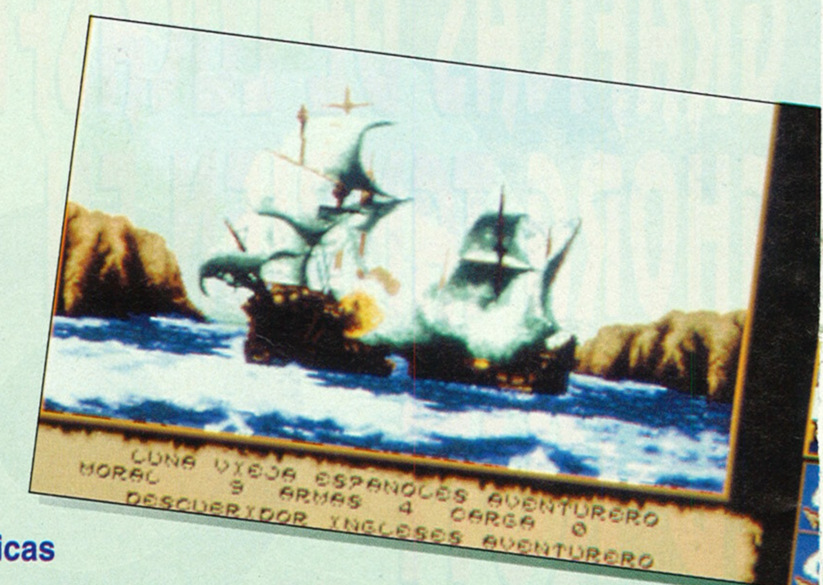
Un detalle que evita la rutina. Si los lemmings conocidos van de aquí para allá cuando se encuentran con algún obstáculo, en la segunda parte tenemos la posibilidad de que se paren y lleven a cabo uno de sus entretenimientos favoritos: bailar. No son Fred Astaire, pero hacen sus pinitos.



Los globos, impulsados por ventiladores, resultan de inestimable ayuda.

M. BARRERO


LAS MEJORES AVENTURAS GRAFICAS DE LUCASFILM AHORA TAMBIEN EN CD-ROM
Lucasfilm Presenta
LOOM
una aventura gráfica de Brian Moriarty
LUCASFILM GAMES
Aventura GRAFICA
Línea ERBE 16 Bits
Si ya disfrutastes de esta increíble aventura gráfica, no puedes perderte esta versión en CD-ROM (en inglés) en la que los personajes te asombrarán con sus increíbles voces, además de sorprenderte sus fantásticos gráficos en VGA de 256 colores. Más de veinte actores son los responsables de una increíble banda sonora, en la que podrás encontrar al mismísimo Chaikovski, que te sumerjerá por completo en esta fantasía que se desarrolla en la época de los grandes gremios.
¡Indispensable!
...ERAN RÁPIDAS... ERAN MORTÍFERAS... ¡ERAN MÁS! ERAN LAS...
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
SIMULADOR
por LAWRENCE HOLLAND
...UNA SIMULACIÓN DE COMBATE AÉREO EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL QUE COLOCA A LA OCTAVA FUERZA AEREA ESTADOUNIDENSE CONTRA LA TEMIBLE FUERZA AEREA DE EL TERCER REICH...
LUCASFILM GAMES
ERBE
No pienses que esto es una mera adaptación de un programa genial, si no que además de disfrutar de la soberbia simulación de los más impresionantes aparatos de la Segunda Guerra Mundial, podrás encontrar todos los nuevos aviones que se han vendido por separado: P-38 Lightning, P-80 Shooting Star, He 162 Volksjager y Do 335 Pfeil, cuatro increíbles máquinas de guerra que te proporcionarán horas y horas de diversión
THE SECRET OF MONKEY ISLAND
UNA AVENTURA GRAFICA DE RON GILBERT
Aventura GRAFICA
ERBE
LUCASFILM GAMES
Si la banda sonora del juego te impresionó en su versión en discos, no te puedes hacer una idea de cómo te asombrará la de esta versión en CD-ROM de una de las aventuras gráficas más vendida del mundo, por supuesto en VGA de 256 colores. Podrás disfrutar de las aventuras de Guybrush Threepwood en cinco idiomas: español, inglés, italiano, francés y alemán, y eliminar a su inefable enemigo LeChuck.
LA PIRATERIA ES DELITO
LUCAS Arts
ERBE MULTIMEDIA
SERRANO, 240 • 28016 MADRID. Teléfono: 458 16 58



Las batallas navales se controlan desde una pantalla diferente, donde se eligen las posibles opciones.

DISCOVERY–IN THE STEPS OF COLUMBUS

Tierra a la vista

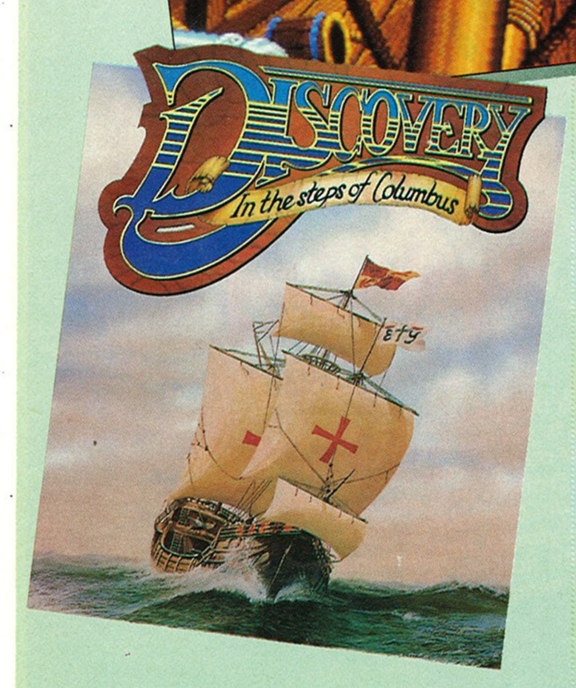
Coincidiendo con el Quinto Centenario del Descubrimiento de América, han llegado al mercado diferentes juegos que emulan las heroicas gestas de finales del siglo XV.

FICHA TECNICA

Nombre: Discovery–In the steps of Columbus
Fabricante: Impressions
Distribuidor: System 4
Sistema: Amiga, Atari ST y PC
Género: estrategia




Sistema estudiado: Amiga



Después de El viaje de Colón nos encontramos con esta aventura donde además de descubrir nuevas tierras, deberemos colonizarlas y organizar su explotación y comercio en competencia con las otras potencias de la época.
A inicio de la partida escogemos el idioma base, el país, la cartografía del nuevo mundo (imaginaria o real) y el objetivo a cumplir. Este último varía entre la localización de El Dorado o ciudad de oro, el domínio económico, el control de territorio o todos a la vez. De ellos depende la estrategia a seguir, ya que puede ir desde la consolidación de las colonias hasta el ataque a los puertos de los competidores o simplemente dedicarse al pirateo en alta mar.
El primer paso de la aventura consiste en la compra de varias embarcaciones para enviarlas en diferentes direcciones. A la hora de hacer estas adquisiciones es necesario tener en cuenta sus características, así como su precio y coste de mantenimiento. Cuando las naves alcanzan tierra, nuestra misión se centra en la creación de una colonia. Para lograrlo necesitamos talar árboles, y de esta manera obtener la madera necesaria para construir.
El orden de ejecución de las construcciones admite variaciones, aunque lo más prudente es dar prioridad

al fuerte, (especialmente si hay nativos cerca) para más tarde proceder con los almacenes, granjas, fábricas, iglesias, etc. Una vez guardemos los productos en el almacén, debemos decidir si venderlos en el propio puerto, a precios bajos, o conseguir un barco (traerlo o fabricarlo), para comerciar en los mercados europeos, donde se obtienen importantes beneficios siempre que las naves no sean interceptadas por los piratas.

DISCOVERY IN THE STEPS OF COLUMBUS

Interés:	78
Dificultad:	80
Gráficos:	76
Originalidad:	78
Sonido:	74
Total:	**77,2**

Para sacar ventaja

Si la moral de la tripulación llega a cero, puede producirse un motín a bordo que transforme nuestro barco en uno pirata.
La mala gestión de los recursos lleva a el abandono de la colonia.
La construcción de iglesias levanta la moral y a la vez retrae a los nativos a la hora de atacar ese puerto.

A toda vela

La pantalla principal muestra, en su parte lateral derecha, el panel de mandos con el que dirigimos la acción basándonos en cuatro elementos: Estado del mundo, barcos, puertos y gente.
El primero ofrece información sobre los últimos 50 hechos destacables: naves hundidas, puertos fundados, la geografía, los recursos y la población de las nuevas tierras así como del estado bancario y precios de barcos y mercancías en los diferentes puertos del viejo continente. Los otros tres elementos nos dan una visión general sobre su estado actual, al igual que nos permiten ejecutar las ordenes pertinentes sobre su comportamiento, ya sean construcciones, patrullas, ataques, etc según el caso.
Las batallas navales son el elemento que completa la gama de posibilidades. Cuando dos barcos coinciden en un mismo punto, pasamos a una nueva pantalla en la que podemos decidir si escapar, negociar, afrontar un ataque a distancia o lanzarse al abordaje.
Estas decisiones, así como todas las relativas a la colonización, debemos tomarlas teniendo en cuenta la moral de nuestros hombres y las fuentes de financiación de nuestro imperio, si deseamos cumplir el objetivo elegido.

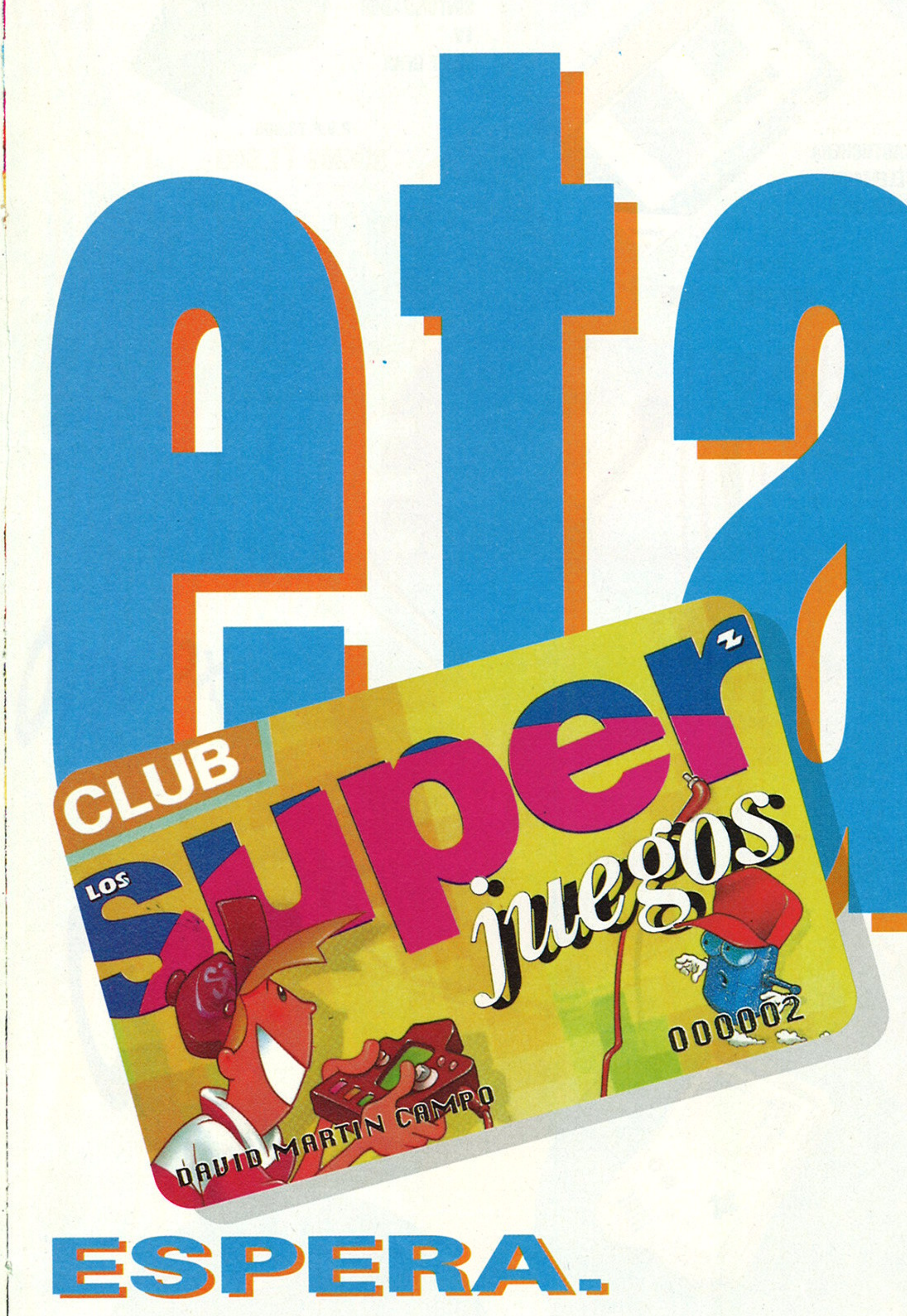


El desarrollo de las colonias es la clave para el control económico del nuevo mundo.

Cambia el rumbo de la historia organizando tu propia colonización

JAVIER ITURRIOZ

SI TE HACES



ESPERA.

SI TIENES LA TARJETA SUPER JUEGOS, TODO SON VENTAJAS:

- Pasa la página y mira los importantes descuentos en exclusiva que tienes como socio del club.
- Podrás adquirir productos exclusivos Super juegos a precio de socio (Chandals, camisetas, bicis, gorras ... y muchas cosas más).
- Te propondremos fantásticos viajes con aventuras sorprendentes.
- Podrás comprar, vender o intercambiar con otros socios a través de nuestro club.

¿TODAVIA NO ERES SOCIO DE SUPER JUEGOS?

¡Ahora es el momento para entrar en el club más super!

COMO HACERTE CON ELLA:

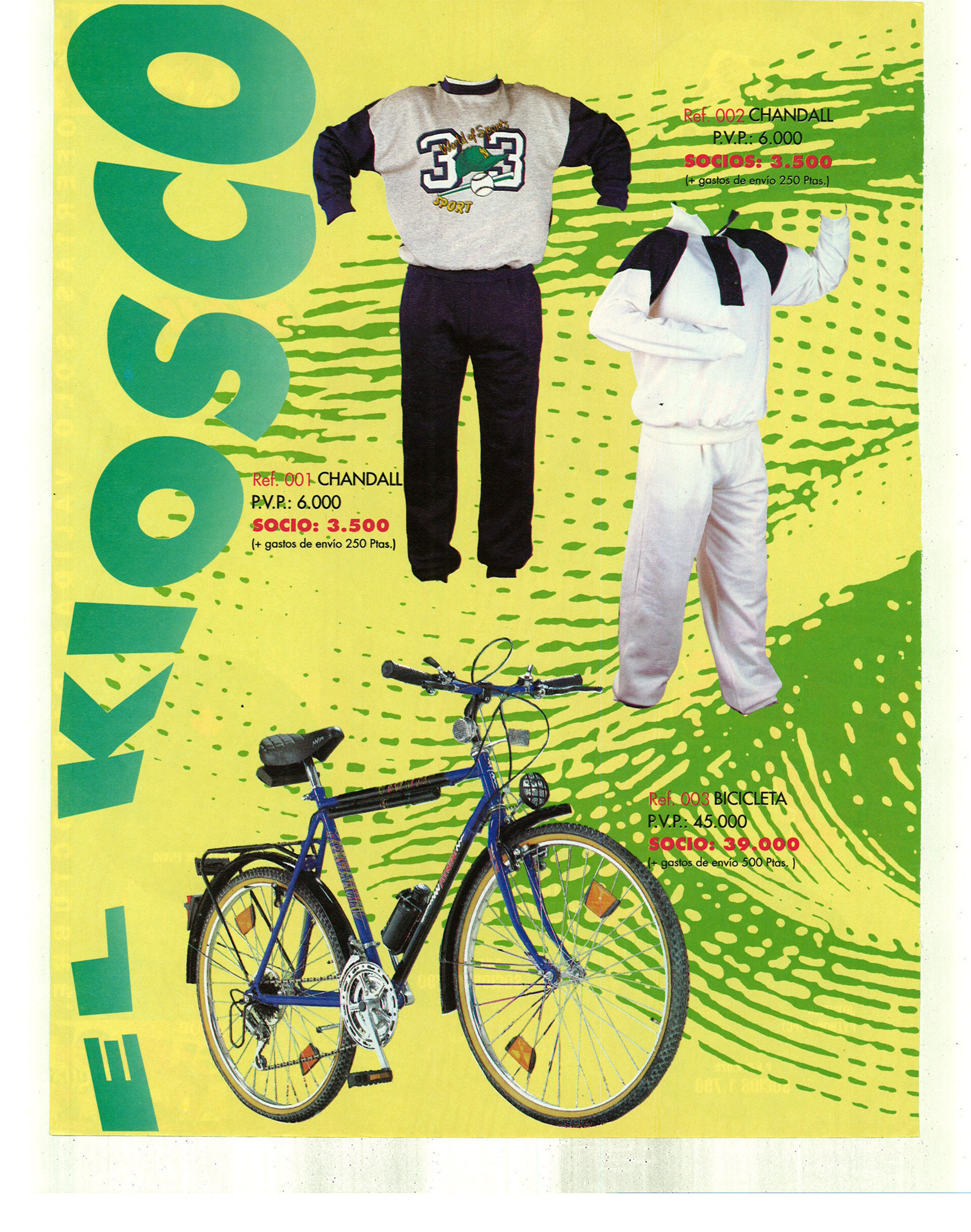
- Gratis, suscribiéndote.
- O por solo 1.000 Ptas.

Rellena el cupón de la solapa que aparece en la última página de esta revista.



CLUB
LOS
Super
juegos
DAVID MARTIN CASIGO
000002
OFERTAS SOLO VALIDAS PARA OCTUBRE.
CONVERTIDOR - SINTONIZADOR TV GAME GEAR
P.V.P.13.900
SOCIOS 11.900
CARTUCHERA TELEMACH PARA GAME BOY
CARTUCHERA TELEMACH GAME BOY
P.V.P.2.900
SOCIOS 2.495
TELEMACH 200 MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM Y PC
P.V.P.7.600
SOCIOS 5.900
EXCLUSIVO
EXCLUSIVO
EXCLUSIVO
NUBY PLAY & CARRY CASE
NUBY AC/DC ADAPTOR
FUNDA GAME BOY + ALIMENTADOR
P.V.P. 3.515
SOCIOS 3.150
AL COMPRAR 3 JUEGOS DE GAME BOY DE REGALO EL HOLSTER DE KONIX
GAME GEAR + WIDE GEAR
P.V.P. 22.790
SOCIOS 20.500
CLUB
LOS
Super
juegos
DAVID MARTIN CASIGO
000002


CLUB
LOS Super juegos
FANTASTICK
SUPERNINTENDO
Y MEGA DRIVE
P.V.P.4.900
SOCIOS 4.190
MALETIN
SUPERNINTENDO
P.V.P.4.495
SOCIOS 3.795
MAIL VXC
GASTOS DE ENVIO 250 PTAS.
EXCLUSIVO
OFERTAS SOLO VALIDAS PARA OCTUBRE.
SOCIOS
canadian
SIN GASTOS DE ENVIO
MEGA DRIVE +
CONTROL PAD +
JUEGO GOLDEN
AXE
P.V.P. 24.255
SOCIOS 21.790
JOYSTICK
PYTHON 1 (PC)
P.V.P. 2.025
SOCIOS 1.790


EL KIOSCO
Ref. 002 CHANDALL
P.V.P.: 6.000
SOCIOS: 3.500
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
Ref. 001 CHANDALL
P.V.P.: 6.000
SOCIO: 3.500
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
Ref. 003 BICICLETA
P.V.P.: 45.000
SOCIO: 39.000
(+ gastos de envío 500 Ptas.)


Ref. 004 WALKMAN
P.V.P.: 5.500
SOCIOS: 3.490
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
GAME PLAYER
Ref. 007 ROLLER
COLORS
P.V.P.: 1.500
SOCIOS: 990
(+ gastos de envío
250 Ptas.)
Ref. 005 TARJETA DE SONIDO SOUND MASTER II
P.V.P.: 32.900 - SOCIOS: 29.900
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
COVOX
SOUNDMASTER II
Ref. 006 AJEDREZ ELECTRONICO
P.V.P.: 5.900 - SOCIOS: 4.990
(+ gastos de envío 250 Ptas.)
PASE PARQUE
ATRACCIONES.
- CALCO
SUPERDIVERSION -
CONSIGUELO POR
200 PTAS
MENOS.



OFERTA SUPER
EL KIOSCO
COMPRANDO 4 JUEGOS TE REGALAMOS UNA CONSOLA NEC
BLAZING LAZERS
ALIEN CRUSH
CRATERMAZE
REF. 008
TURBOPAD
TURBOGRAFX
* Oferta limitada para los primeros socios de cada mes.
27.600 SOLO PARA SOCIOS
(+ GASTOS ENVIO 500 PTAS)
(P.V.P. Consola + 4 Juegos =47.500)
Si quieres hacer un pedido de nuestra sección EL KIOSCO rellena este cupón.
❏ REF. 001 TALLA P
❏ REF. 001 TALLA G
❏ REF.002 TALLA P
❏ REF. 002 TALLA G
❏ REF. 003
❏ REF. 004
❏ REF. 005
❏ REF. 006
❏ REF. 007
❏ REF. 008
Nombre y Apellidos:
Dirección:
C.P.: Teléfono: Edad:
Población:
Provincia:
Modelo de consola u ordenador que posees:
Nº de Socio club Super Juegos:
FORMA DE PAGO:
❏ MEDIANTE TARJETA CREDITO VISA Nº:
Fecha de caducidad de la tarjeta
Nombre del titular si es distinto
❏ TALON BANCARIO ADJUNTO (A EDICIONES MENSUALES S.A.)
Fecha y Firma.
Envía este cupón a: EDICIONES MENSUALES
CLUB SUPERJUEGOS
C/ O'Donnell, 12 - 4ª Planta. 28009 MADRID

GRANDMASTER CHESS

Un rival a tu altura

El ajedrez fue uno de los primeros juegos que se intentó llevar al ordenador, y poco a poco su forma de jugar ha ido evolucionando para conseguir llegar al nivel de Gran Maestro, incluyendo niveles de aprendizaje y perfeccionamiento.

Este es el caso de **GRANDMASTER CHESS**, un nuevo avance en los programas de ajedrez, debido a su gran nivel de competición, fruto de los doce años de experiencia en torneos de sus creadores.

El juego tiene las opciones esenciales en cualquier programa de este tipo, como son la selección del nivel de juego, del tiempo de respuesta o incluso del estilo de juego del ordenador. Otro punto a su favor consiste en la librería de aperturas, que incorpora la opción de autoaprendizaje y que puede ser ampliada por el jugador.



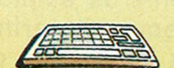
Todas las funciones del juego se manejan con el ratón a través de menús desplegables y pantallas de selección.

Los gráficos del juego están en alta resolución con 16 colores o en 256, si se dispone de ***Super VGA***.

El juego dispone de vistas en dos y tres dimensiones, así como de varios juegos de piezas y tableros diferentes.

FICHA TECNICA

Nombre: Grandmaster Chess
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC (EGA, VGA y SVGA)
Género: estrategia

Sistema estudiado: PC

También hay tres juegos de piezas –tradicional, fantasía y medieval–, así como varios tipos de tableros, en dos y en tres dimensiones.

El sonido incorpora voces digitalizadas y música clásica de fondo sólo para los usuarios que dispongan de una tarjeta de sonido.

En definitiva, **GRANDMASTER CHESS** es un gran rival que supera a muchos de los programas de ajedrez disponibles en el mercado.

TOMAS TEJON

GRANDMASTER CHESS	
Interés:	85
Dificultad:	96
Gráficos:	82
Originalidad:	70
Sonido:	78
Total:	82,2

RISKY WOODS

Para no quedarse de piedra

La precaución, a lo largo de todo el camino, salvará al protagonista de las innumerables trampas y enemigos.

Después de disparar contra las estatuas de piedra, éstas dejarán libres a los monjes.

Roham es un joven guerrero que debe internarse en el mundo Risky Woods para liberar a los monjes que custodian la sabiduría, convertidos en estatuas de piedra por las fuerzas malignas. Este peligroso mundo se divide en cuatro zonas, cada una de las cuales está formada por dos fases y una cueva, que permite acceder a la siguiente etapa.

En todas las fases hay que liberar una cantidad diferente de estatuas en un tiempo determinado hasta llegar a la cueva, donde un guardián defiende la puerta del siguiente nivel. Por el camino, el protagonista va a encontrarse infinidad de seres dispuestos a amargarle la existencia. Cuando los elimina desprenden monedas, muy útiles al final de cada fase para la compra de armas más poderosas.

A lo largo de la aventura se encuentran unos cofres que contienen gran cantidad de objetos, que, tras ser recogidos, producen diversos efectos.

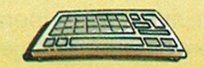
En el transcurso de la aventura aparecen unos muros con un gran ojo, los "ojo-puertas". Los muros sólo pueden ser atravesados si previamente se han recogido los dos trozos que componen su llave.

Los gráficos con los que cuenta este programa son de una gran calidad, aunque el movimiento del personaje, sobre todo en los saltos, no es todo lo rápido que debe ser en un juego de este tipo.

JAVIER ITURRIOZ
ANTONIO J. MARTINEZ

FICHA TECNICA

Nombre: Risky Woods
Fabricante: Dinamic
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC y Amiga
Género: arcade



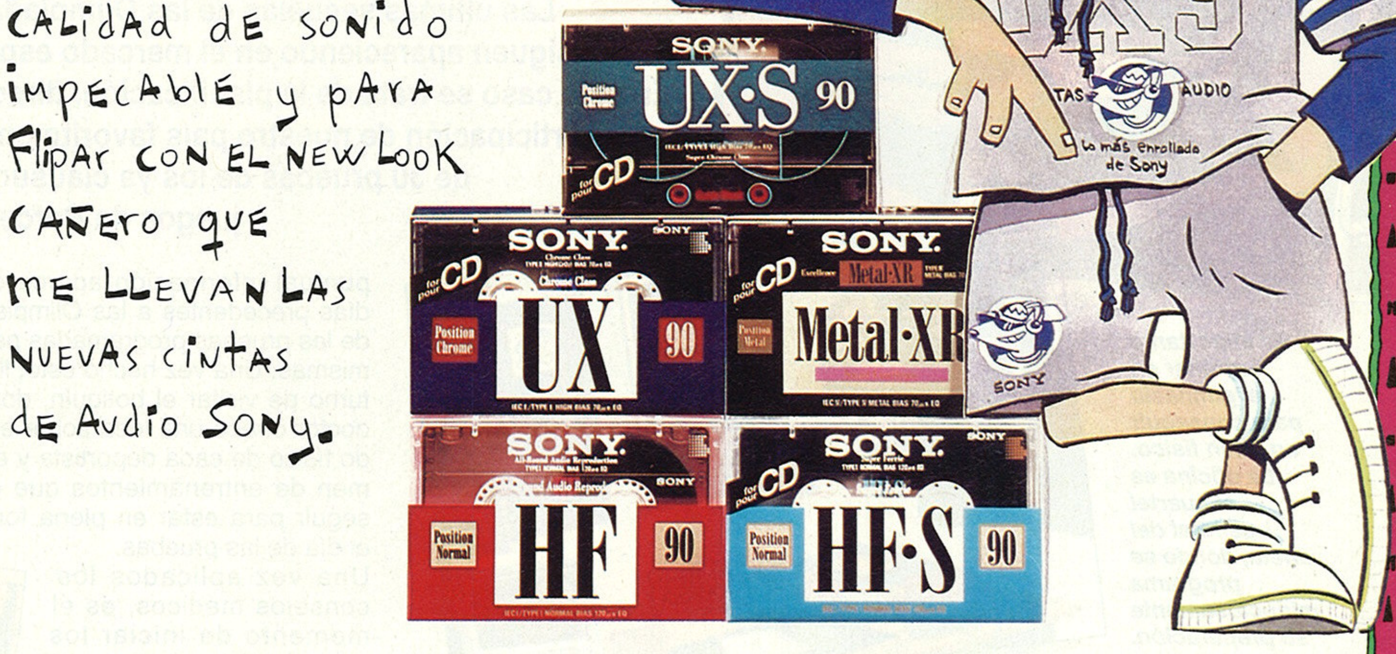

Sistema estudiado: Amiga

RISKY WOODS	
Interés:	84
Dificultad:	78
Gráficos:	86
Originalidad:	80
Sonido:	77
Total:	81

Barro Tagg

LAS NUEVAS SONY SE SUPER-ENROLLAN.

Mira chaval, prepárate para gozar de una calidad de sonido impecable y para flipar con el new look cañero que me llevan las nuevas cintas de Audio Sony.



Y para celebrarlo, mogollón de regalos. Recibirás gratis un pin de tu can favorito (hay 5 distintos) por cada 2 códigos de barras de cualquier cinta de Audio Sony que mandes al apartado de correos 471, 08080 de Barcelona. Y además, entrarás en el sorteo de 50 teles Sony de 14" y de 2.500 chandals que se celebrará el día 3 de Diciembre. Casi nada.

SONY

Cintas Audio

Lo más Enrollado de Sony

THE GAMES '92 ESPAÑA

¡Que no escapen las medallas!

Las últimas secuelas de las Olimpiadas 92 siguen apareciendo en el mercado español. En este caso se trata de la planificación, dirección y participación de nuestro país favorito en más de 30 pruebas de los ya clausurados juegos de Barcelona.

Es importante entrenar en el gimnasio para conseguir un buen físico. La oficina es el cuartel general del atleta, donde se programa minuciosamente su preparación.

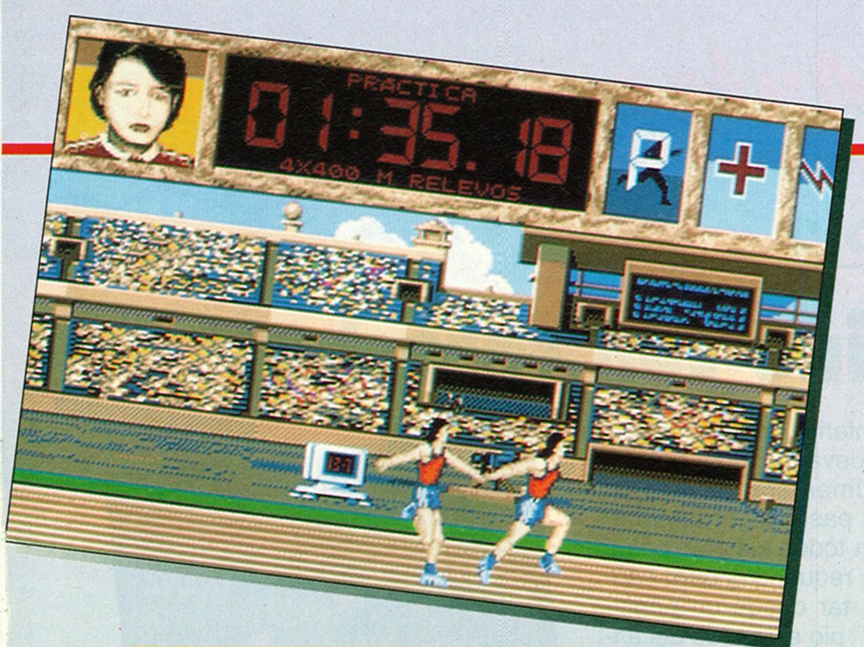
El juego se compone de cuatro apartados, que podemos denominar: estadísticas, referencia, dirección y acción. Los dos primeros permiten obtener datos históricos sobre los distintos juegos olímpicos modernos, celebrados desde 1896, así como las estadísticas, resultados y récords relativos a dichos eventos.
Con el apartado de dirección realizamos la importante tarea de planificación y control de los miembros de nuestro equipo. Para lograrlo tenemos a nuestra disposición una oficina bien equipada.
Lo primero que hay que hacer es buscar en el archivador para confeccionar la selección de los atletas que van a representar a nuestro país. Después, conviene echar un vistazo al diario de la mesa, que nos ofrece puntual información acerca de los días precedentes a las Olimpiadas y de las pruebas programadas para las mismas. Una vez hecho esto, llega el turno de visitar el botiquín, donde el doctor ofrece una idea sobre el estado físico de cada deportista y el régimen de entrenamientos que deben seguir para estar en plena forma el día de las pruebas.
Una vez aplicados los consejos médicos, es el momento de iniciar los ejercicios físicos (de 0 a 3 horas diarias) en el gimnasio. Por otra parte, en la misma oficina, encontramos una agenda del 92 que nos ofrece el medallero hasta la fecha, así como un reloj y un calendario, que dan opción a adelantar el tiempo una hora o un día, respectivamente.

En competición

Es el momento de introducirnos en el último de los apartados para entrenarnos o disputar

Nombre: The Games '92
Fabricante: Ocean
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC, Atari ST y Amiga
Género: deportivo





La prueba de relevos tiene su fase más emocionante en el cambio de testigo; hay que tener mucho cuidado para que no caiga al suelo.

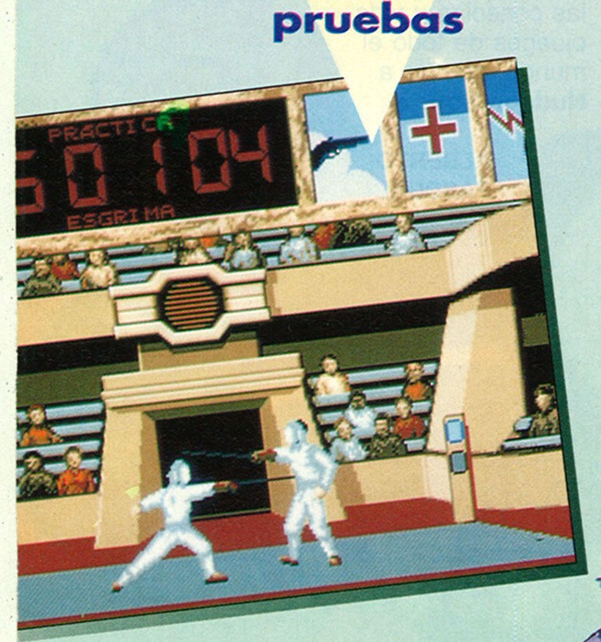
Para sacar ventaja

En las pruebas de resistencia es fundamental dosificar adecuadamente el esfuerzo.
Para llegar a las pruebas olímpicas en plena forma conviene que visitemos al médico periódicamente y hagamos caso de sus consejos.

El éxito depende tanto de la planificación como del esfuerzo de los deportistas en las fechas precedentes a las pruebas



Las competiciones de natación disponen de gran variedad de estilos y de distancias.



En la prueba de esgrima, las luces indican los puntos conseguidos.

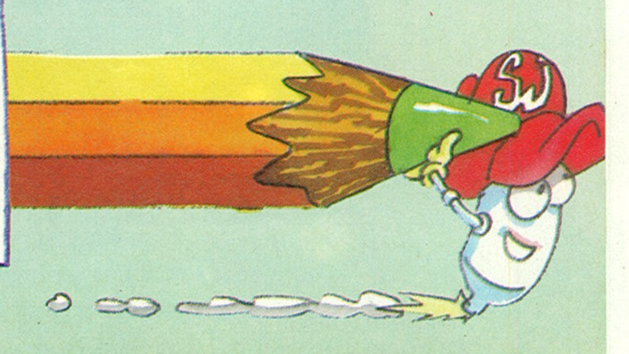
las eliminatorias oficiales (tres mangas cada una), pero hay que tener en cuenta que cada deportista sólo puede participar en unas pruebas determinadas, y que las eliminatorias olímpicas se celebran en fechas concretas, fuera de las cuales únicamente es posible practicar los deportes recogidos en este juego, tanto en categoría masculina como femenina. Se clasifican en tres grupos. El de atletismo incluye: carreras (100 m, 200 m, 300 m, 400 m y 1.500 m), relevos (4 x 400 m y 4 x 200 m), vallas (110 m y 220 m), obstáculos (800 m y 1.500 m), lanzamientos (disco, peso, jabalina y martillo) y saltos (longitud, altura, pértiga y triple). En natación encontramos pruebas de braza, espalda, mariposa y libres (en varias distancias cada uno), además de relevos y salto de trampolín. El tercer grupo consta de boxeo, lucha, judo y esgrima.

En todos ellos podemos guiarnos por los indicadores de resistencia, posición en la prueba y sincronización. Este último señala la relación entre los movimientos del atleta y los mandos, con lo que se consigue la velocidad en carreras y giros necesarios para alcanzar un puesto de honor en el medallero internacional.

JAVIER ITURRIOZ

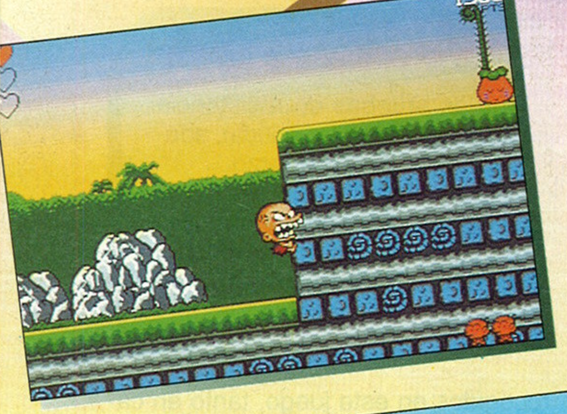
THE GAMES ´92 ESPAÑA

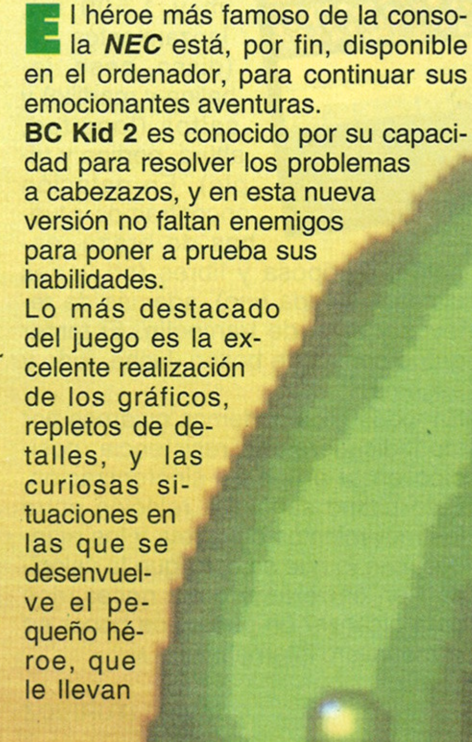
Interés:	73
Dificultad:	74
Gráficos:	74
Originalidad:	72
Sonido:	76
Total:	**73,8**



BC KID 2

Un niño con carácter





En ocasiones, el pequeño Kid se ayuda de sus poderosos dientes para escalar muros de otra forma inaccesibles.

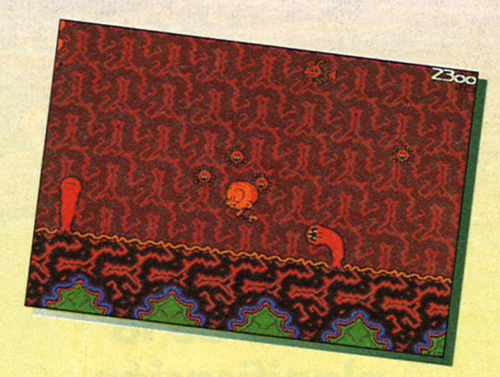
El héroe más famoso de la consola ***NEC*** está, por fin, disponible en el ordenador, para continuar sus emocionantes aventuras.

BC Kid 2 es conocido por su capacidad para resolver los problemas a cabezazos, y en esta nueva versión no faltan enemigos para poner a prueba sus habilidades.

Lo más destacado del juego es la excelente realización de los gráficos, repletos de detalles, y las curiosas situaciones en las que se desenvuelve el pequeño héroe, que le llevan a atravesar el interior de un dinosaurio, volcanes, cuevas y ríos, destruyendo a los numerosos monstruos que impiden su paso. Es un entretenido arcade con todos los elementos requeridos para captar desde un principio el interés del aficionado por las aventuras de Kid: plataformas, variedad de peligros, trampas escondidas y las habituales complicaciones en las que se suele enredar nuestro amigo.

Tampoco faltan los alimentos que proporcionan a BC Kid una fuerza mayor para destruir enemigos e incluso inmunidad contra los ataques de éstos. **BC Kid 2** ha entrado con éxito en el mundo de los ordenadores, después de triunfar en las consolas y videojuegos de todo el mundo, gracias a **Hudson Soft**.

ALBERTO PASCUAL



Uno de los niveles que el protagonista debe atravesar transcurre en el interior de un dinosaurio.



¡INDY HA VUELTO!



¡El hombre del sombrero y el látigo vuelve en su más espectacular aventura!

1939, los albores de la Segunda Guerra Mundial. Los agentes nazis están a punto de conseguir un arma más definitiva y poderosa que la bomba atómica. Sólo Indy puede pararles antes de que descubran el secreto que hundió la Atlántida.





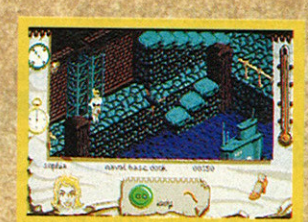






¡El único obstáculo entre la Alemania nazi y el arma definitiva!

Hace algunos miles de años, la Atlántida se hundió, y con ella el secreto de la mayor fuerza destructora de la Tierra. Pero los nazis han descubierto los secretos del antiguo reino y pronto tendrán una bomba que podría acabar con la Segunda Guerra Mundial en quince minutos. Menos mal que Indiana Jones se ha cruzado en su camino...

Pantallas VGA-256 colores

LA PIRATERIA ES DELITO

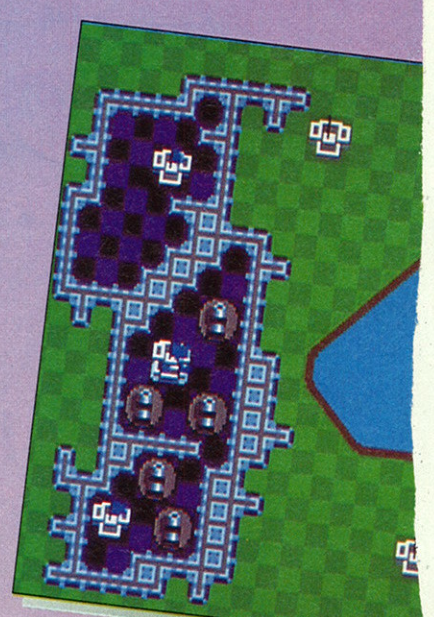



SERRANO, 240
28016 MADRID
Tel.: 458 16 58

RAMPART

Evita el desembarco

Basado en la máquina recreativa del mismo nombre, llega a los ordenadores personales uno de los juegos más singulares del momento.





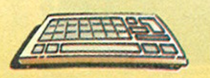


El objetivo del juego es conseguir el máximo territorio, defendiéndolo de los ataques enemigos.

La originalidad de **RAMPART** radica en la mezcla de otros juegos conocidos, como el famoso TETRIS. Los conjuga de forma que constituyen tres juegos diferentes en uno: estrategia, construcción y lucha. Antes de declarar la guerra a los adversarios, se accede al menú de opciones. Entre las disponibles contamos con la elección del tipo de juego (una persona contra el ordenador, o dos o tres individuos luchando entre sí). Hay diversos grados de dificultad, y es posible determinar tanto los disparos de cada cañón como la duración en rondas de los asaltos enemigos (de tres a doce rondas o hasta la muerte total de uno de los contrincantes). Además de la posibilidad de cambiar los modos gráfico y sonoro, se pueden elegir los controles para tres jugadores y el número máximo de contrincantes que acceden al juego al mismo tiempo.

FICHA TECNICA

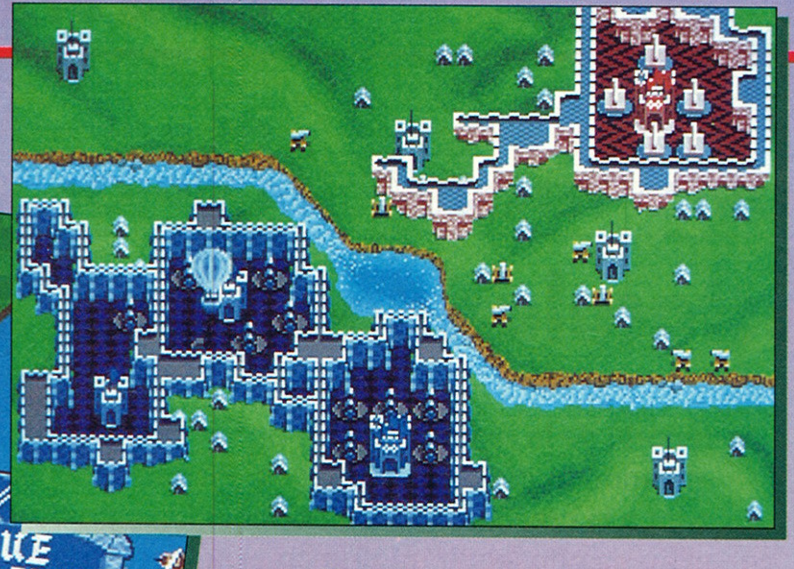
Nombre: Rampart
Fabricante: Electronic Arts
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC
Género: arcade-estrategia





Sistema estudiado: PC





La lucha entre dos o tres jugadores es una de las opciones más divertidas del programa.

Si nuestra conquista finaliza en derrota, es posible que nuestra cabeza ruede por el suelo.

Para sacar ventaja

Ten en cuenta que en cada asalto el número de enemigos aumenta considerablemente. Sitúa los cañones alrededor del castillo, ya que si las tropas de asalto lo atacan directamente será destruido.

Tras la declaración de guerra aparece un mapa general del continente en el cual se selecciona el territorio que se va a conquistar. Cada uno de éstos constituye una fase del programa.
Hay que elegir uno de los castillos que aparecen en cada fase y rodearlo con una muralla protectora. Los cañones se colocan en el interior para defender el castillo de los ataques del invasor, desde mar o tierra. Esta es la única parte de estrategia del juego, el resto es puro arcade.
En un principio, las fortalezas son atacadas desde el mar. Pero si los barcos logran alcanzar la costa, un buen número de tropas saltarán a tierra y se acercarán de manera peligrosa a nuestro enclave. Ante el avance de los enemigos: tropas y navíos, contamos con un número determinado de cañones que aumentan en número según pasan las rondas.
Después de cada incursión del enemigo, la fortificación quedará dañada como consecuencia de la contienda y debe reconstruirse la muralla para continuar con el juego.
Para ello contamos con las piezas del TETRIS, que, convenientemente colocadas, repararán el muro. Si no se acaba a tiempo, el juego concluirá.
Al final hay algunas pantallas de presentación, aunque **RAMPART** no destaca especialmente por sus gráficos. En el apartado sonoro, si contamos con una tarjeta de sonido, podemos disfrutar de bonitas melodías y de efectos sonoros muy cuidados, como el estruendo de los cañonazos y explosiones.
El juego permite seleccionar el grado de dificultad que deseemos y continuar cuando somos derrotados. Es un programa indicado para jugadores de todas las edades, ya que entretiene desde la primera partida.

ANTONIO GREPPI



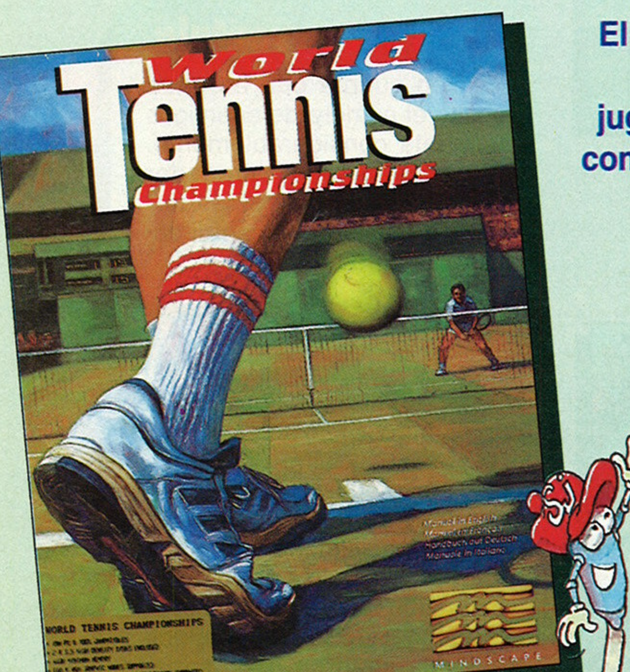
RAMPART	
Interés:	88
Dificultad:	70
Gráficos:	80
Originalidad:	84
Sonido:	88
Total:	**83,4**

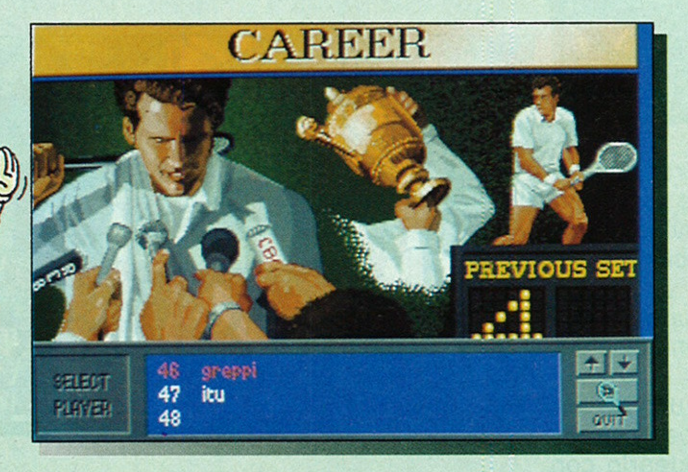


WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS

Espectacularidad y realismo

El deporte de la raqueta es uno de los más habituales dentro del mundo de los videojuegos. En esta ocasión se reta al jugador a la creación y posterior planificación de un jugador, con el fin de conseguir erigirlo en el número uno de la lista de tenistas profesionales.





La planificación de cada temporada se hace indicando mes a mes el programa de partidos y entrenamientos.

El principal aliciente se encuentra en la posibilidad de vivir los partidos desde una perspectiva tridimensional, en la que vemos a través de los ojos de nuestro tenista y del que sólo observamos su brazo y la raqueta al efectuar los golpes. Estos pueden ser normales o globos, lo que permite en ambos casos cambiar el efecto, dirección y potencia, según la posición de los mandos. Para controlar al jugador tenemos dos opciones, pero en ambas la computadora nos dirige hacia la bola. Sólo hay que preocuparse de golpearla si usamos la opción automática, o de controlar los movimientos laterales si utilizamos el control semiautomático.

Otro de los factores a destacar es la elección entre un tenista con las características predeterminadas o crear uno nuevo. En el último caso debemos fijar parámetros como la altura, peso, si es diestro o zurdo, su aceleración y velocidad o los colores de

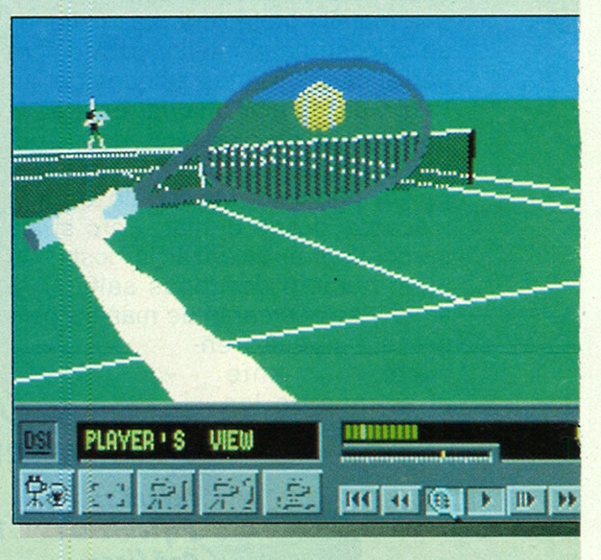
FICHA TECNICA

Nombre: World Tennis Championships
Fabricante: Mindscape
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC

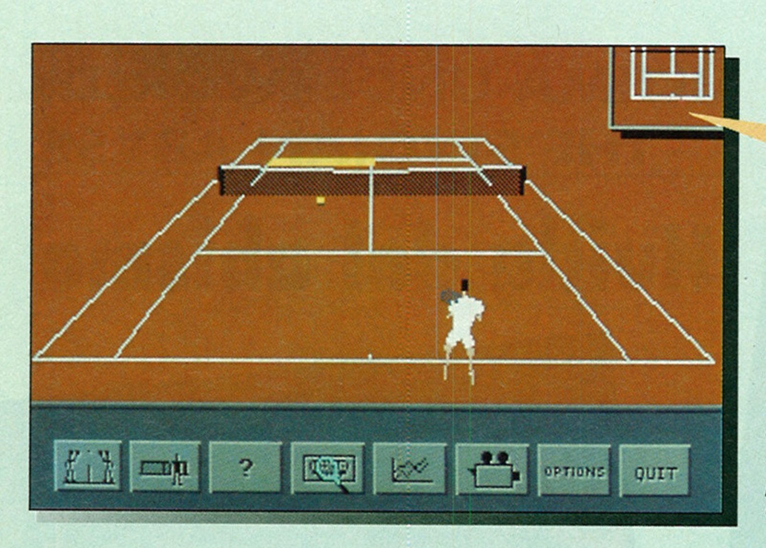




Género: deportivo
Sistema estudiado: PC



Los gráficos destacan por la perspectiva tridimensional durante los partidos



Las sesiones de entrenamiento con la máquina automática sirven para perfeccionar el estilo.

Asciende en la clasificación de tenistas profesionales y sé el número uno

Para sacar ventaja

Al planificar la temporada conviene alternar entrenamientos con torneos, para que las condiciones físicas de nuestro tenista no disminuyan por el cansancio.
Es importante que no exista una relación desmesurada entre la altura y peso del jugador, ya que esto repercute en su movilidad y resistencia.



su piel y atuendo completo, en el que se incluyen las muñequeras y cuerdas de la raqueta.

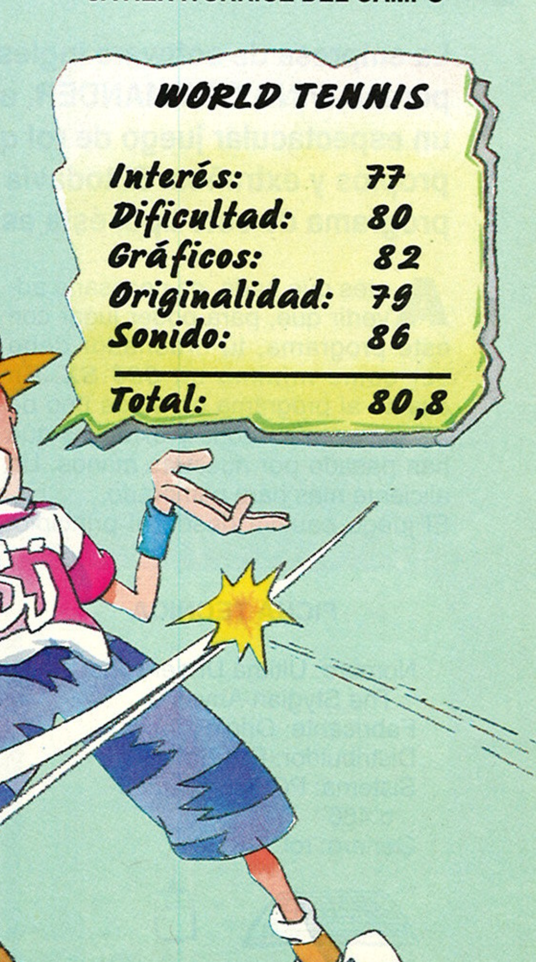
Ventaja al servicio

La fase de planificación se realiza mes a mes y año a año, según el calendario tenístico, de manera que debemos elegir si dedicarnos cada mensualidad a entrenar o a la disputa del torneo programado para esas fechas.
Para entrenarnos disponemos de dos modalidades: práctica y exhibición. La primera permite depurar el saque o perfeccionar los golpes fundamentales de este deporte con una máquina automática que lanza pelotas desde el otro lado del campo y que se deben devolver a una zona determinada de la pista, según el método elegido. La segunda consiste en llevar a la práctica nuestro aprendizaje contra el jugador elegido entre los incluidos en la tabla, en encuentros no valederos para la clasificación.
Si deseamos entrar en competición, sólo necesitamos seleccionar el torneo que se disputa en ese mes y esperar el sorteo para conocer a nuestro rival. Hay doce trofeos clasificados en tres categorías: profesional, intermedia y amateur, cada uno en función de su importancia y entre los que destacan los cuatro del Grand Slam. Además, el juego incluye otras opciones como: el cambio de condiciones atmosféricas, la posibilidad de grabar el juego, repeticiones desde diferentes ángulos y completas estadísticas, que sirven de base para conocer y perfeccionar los puntos débiles que nos separan del número uno de la ATP.

JAVIER ITURRIOZ DEL CAMPO

WORLD TENNIS

Interés:	77
Dificultad:	80
Gráficos:	82
Originalidad:	79
Sonido:	86
Total:	**80,8**



ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS

Huida del abismo





La empresa de software inglesa Origin, famosa por los WING COMMANDER, ataca ahora con un espectacular juego de rol que va a hacer las delicias de propios y extraños. Si todavía no te has embarcado en un programa de este tipo, ésta es tu mejor ocasión.

Antes que nada, es necesario advertir que, para poder jugar con este programa, tu ordenador debe ser como mínimo un ***386 SX***. En cuanto al programa en sí, es uno de los más complicados y extensos que han pasado por nuestras manos. Un aliciente más para comprarlo.
El juego cautiva desde el principio.

FICHA TECNICA

Nombre: Ultima Underworld: The Stygian Abyss
Fabricante: Origin
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC 386 SX, 386 o 486
Género: rol





Sistema estudiado: PC

La historia comienza cuando un mago malvado rapta a la hermosa princesa del Reino de Britannia y la esconde en el abismo de Stygian. Al regreso de uno de tus viajes, eres culpado del rapto de la joven de sangre azul y conducido hasta el abismo.
Para salir de este espantoso lugar, debes rescatar a la princesa y probar así tu inocencia. De lo contrario, tus días terminarán en las paredes del abismo.

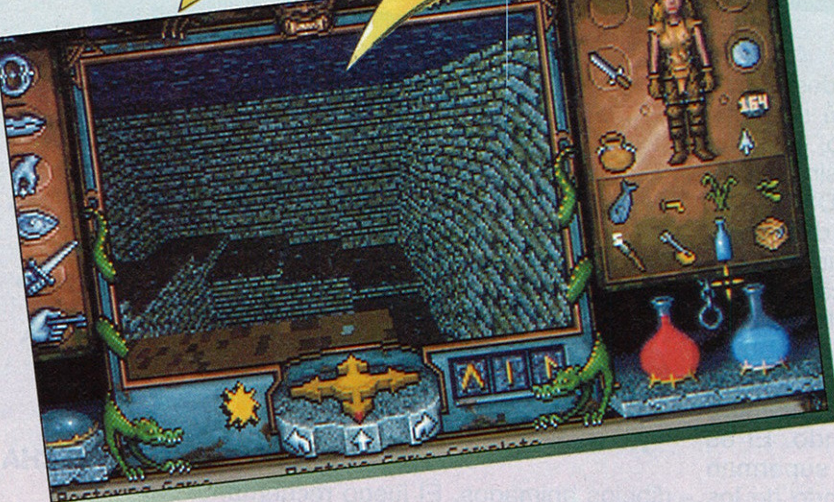
Dentro del laberinto

Nuestro primera obligación, como en todos los juegos de rol, es elegir e instruir a un personaje. Las habilidades que el programa ofrece son, entre otras, visión, trampas, carisma o acrobacia. Además, podemos optar entre diferentes caracteres, como luchador, mago, druida o bardo.
Una vez definido nuestro protagonista, nos situaremos en el primer nivel del abismo, que consta de un total de ocho. Dentro de las catacumbas nos

Algunos de los personajes que habitan las galerías nos darán importantes pistas y podremos comerciar con ellos.

Un completo juego de rol con magníficos gráficos, sonido intenso y una historia cautivante. Sólo para equipos grandes





Las habilidades de nuestro personaje pueden ser incrementadas mediante el uso del mantra adecuado en las shrines. Una armadura resistente, una buena arma y nuestras habilidades mágicas son las claves del éxito en las batallas.

Los distintos niveles del juego son tridimensionales y en muchos casos deberemos dar un rodeo para continuar nuestro camino.

podremos encontrar con multitud de personajes y de fieras. En cuanto a las razas, las principales son: guerreros de la cruz, enanos de la montaña, trols, goblins y otros muchos que, según avance el juego, descubrirás si son amigos o enemigos. Las principales bestias son vampiros, fantasmas, esqueletos, ratas gigantes, gólems y un numeroso grupo de monstruos que debes evitar si no quieres perder tus puntos de vida.

Para sacar ventaja

Antes de pelear con los moradores del abismo, habla con ellos. Conseguirás información vital y, a veces, objetos de gran utilidad.
Cuando encuentres alguna puerta cerrada, mata a los monstruos que estén rondando por ahí, ya que alguno de ellos tiene la llave.

Un sonido de primera

Pero si algo destaca de este juego es el complicado diseño de cada uno de los ocho niveles que componen el abismo. Todo ello, aderezado con unos gráficos y sonido increíbles, lo que condiciona que el equipo sea como mínimo un ***386 SX***.

CARLOS YUSTE

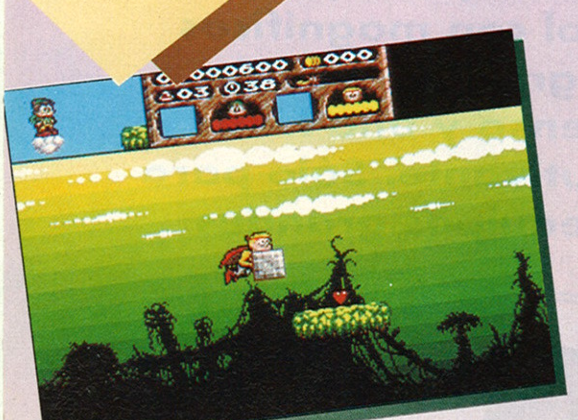
ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS

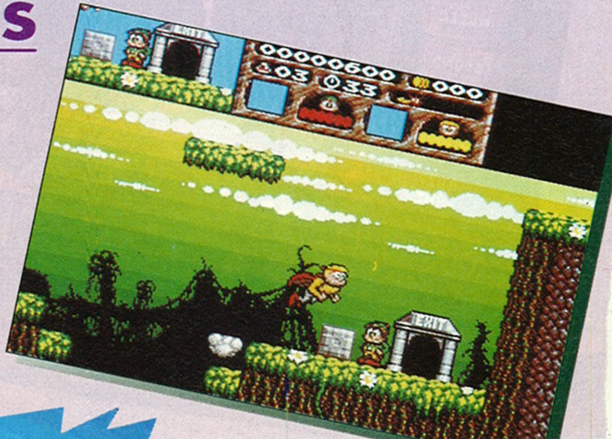
Interés:	95
Dificultad:	87
Gráficos:	93
Originalidad:	85
Sonido:	94
Total:	90,8

A examen

THE CARTOONS

Una de dibujos animados





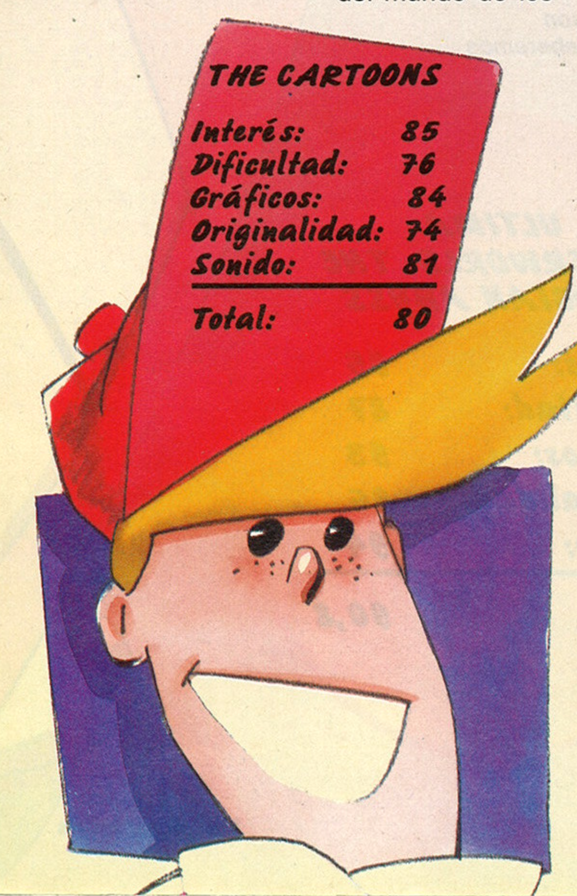
El buen uso de los elementos de la pantalla es indispensable para que el pequeño pueda llegar al final de cada nivel.

¿Quiénes son esos dos personajes que andan siempre juntos alrededor del mundo, y que no se han visto nunca el uno sin el otro? Ellos son **THE CARTOONS**, dos criaturas completamente diferentes que se deben vigilar mutuamente para no tener ningún percance.

Uno necesita la ayuda del otro para sobrevivir, ya que es débil e inexperto. El otro sólo tiene la misión de vigilar a su pequeño compañero en sus viajes por el mundo. El es fuerte, algo así como un superman del mundo de los dibujos animados. El juego recuerda un poco en su idea al aclamado LEMMINGS, ya que el objetivo es conducir a un pequeño personaje a la salida sin que se vea dañado por los múltiples peligros que acechan en su viaje. Para ello, el personaje que controlas, un superman depauperado, sitúa una serie de piedras que servirán al otro personaje para acceder a rampas pronunciadas o lugares de otra forma inaccesibles. En ocasiones, su misión también será retirar obstáculos que impidan al otro *cartoon* llegar a un final feliz y sin accidentes.

En cuanto a gráficos, sonidos, etc., el programa está bastante logrado y acorde con las otras producciones de la casa francesa **Loriciel**. El diseño de los personajes es simpático y divertido, y a veces recuerda a los auténticos cómics. La banda sonora y los efectos son apropiados y acompañan muy bien a la dinámica del juego que, en ocasiones, puede llegar a ser atormentante.

CARLOS YUSTE



FICHA TECNICA

Nombre: The Cartoons
Fabricante: Loriciel
Distribuidor: Proein, S.A.
Sistema: Amiga, ST y PC
Género: arcade
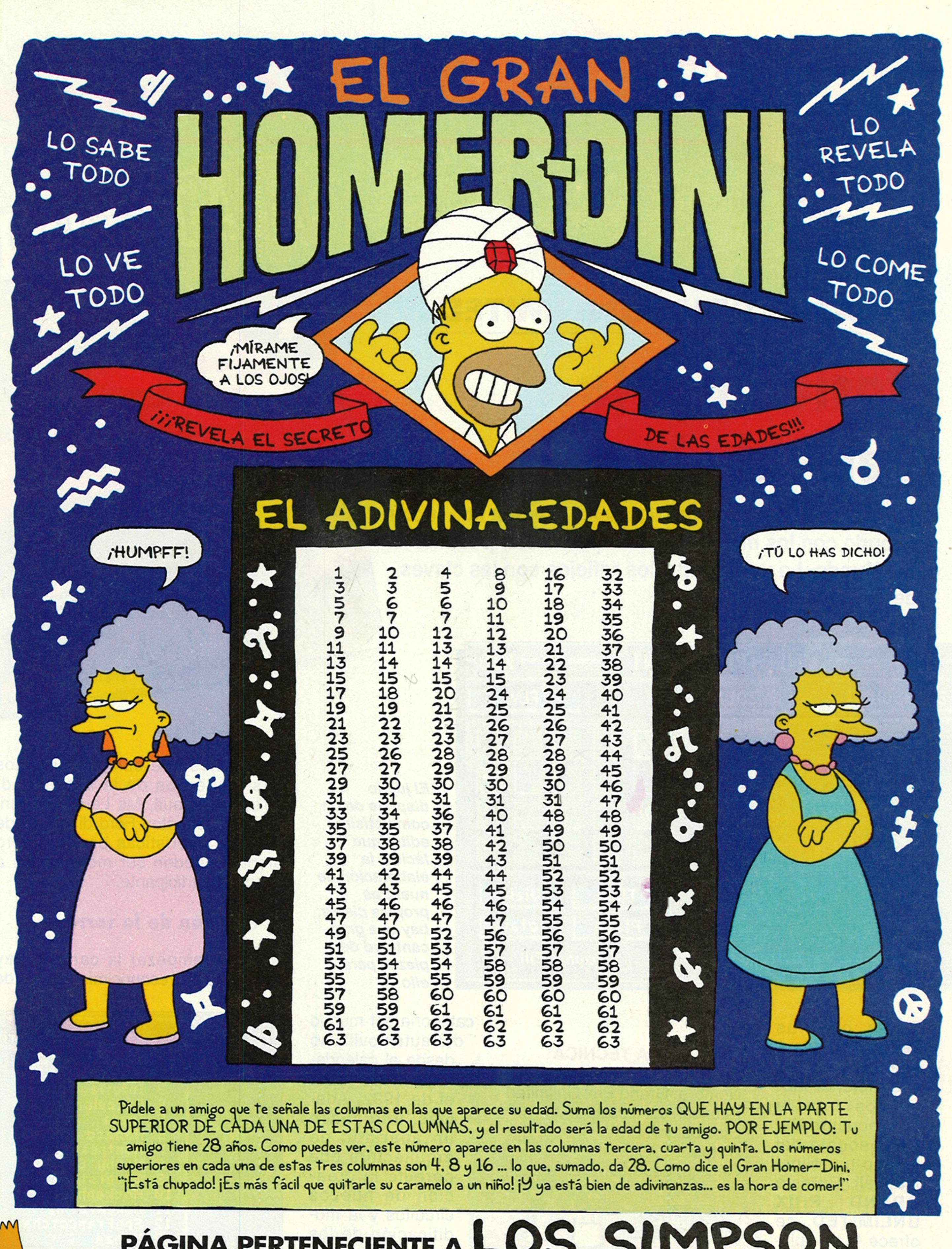




Sistema estudiado: Amiga

Para sacar ventaja

Observa bien todos los objetos que aparecen en la pantalla, ya que algunos, que en principio parecen inútiles, luego pueden servir de mucha ayuda.



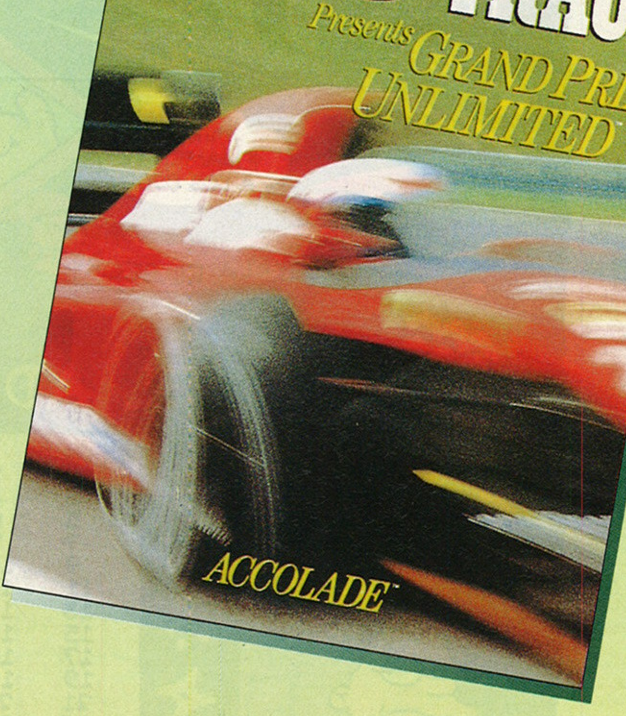
1	2	4	8	16	32
3	3	5	9	17	33
5	6	6	10	18	34
7	7	7	11	19	35
9	10	12	12	20	36
11	11	13	13	21	37
13	14	14	14	22	38
15	15	15	15	23	39
17	18	20	24	24	40
19	19	21	25	25	41
21	22	22	26	26	42
23	23	23	27	27	43
25	26	28	28	28	44
27	27	29	29	29	45
29	30	30	30	30	46
31	31	31	31	31	47
33	34	36	40	48	48
35	35	37	41	49	49
37	38	38	42	50	50
39	39	39	43	51	51
41	42	44	44	52	52
43	43	45	45	53	53
45	46	46	46	54	54
47	47	47	47	55	55
49	50	52	56	56	56
51	51	53	57	57	57
53	54	54	58	58	58
55	55	55	59	59	59
57	58	60	60	60	60
59	59	61	61	61	61
61	62	62	62	62	62
63	63	63	63	63	63

Pídele a un amigo que te señale las columnas en las que aparece su edad. Suma los números QUE HAY EN LA PARTE SUPERIOR DE CADA UNA DE ESTAS COLUMNAS, y el resultado será la edad de tu amigo. POR EJEMPLO: Tu amigo tiene 28 años. Como puedes ver, este número aparece en las columnas tercera, cuarta y quinta. Los números superiores en cada una de estas tres columnas son 4, 8 y 16 ... lo que, sumado, da 28. Como dice el Gran Homer-Dini, "¡Está chupado! ¡Es más fácil que quitarle su caramelo a un niño! ¡Y ya está bien de adivinanzas... es la hora de comer!"

PÁGINA PERTENECIENTE A **LOS SIMPSON**

LIBRO DE JUEGOS PARA LOS DÍAS DE LLUVIA

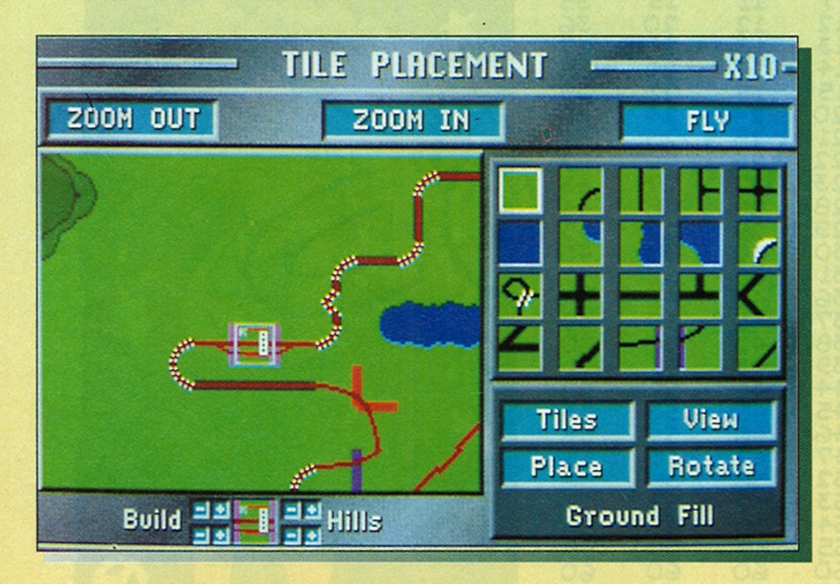
• De venta en quioscos y librerías •



GRAND PRIX UNLIMITED

Pasión por la velocidad

Emula los éxitos de Nigel Mansell y mantén una lucha a fondo con los mejores pilotos por el Campeonato del Mundo. La velocidad y los reflejos son las claves de la victoria.

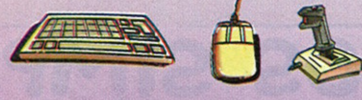


El juego dispone de un completísimo editor que facilita la elaboración de nuestras propias pistas; hay una gran cantidad de piezas para ello.

Las carreras de Fórmula 1 atraviesan uno de sus mejores momentos tras la consecución del Campeonato del Mundo por Nigel Mansell. En este **GRAND PRIX UNLIMITED**, se ofrece la posibilidad de emular las hazañas de los grandes campeones de la máxima categoría del mundo del automovilismo desde el calendario de 1990 hasta el de 1992. Además, introducen un apartado de arquitectura que permite la creación de nuevos circuitos y la modificación de los existentes, para disponer de nuevas temporadas de competición.

FICHA TECNICA

Nombre: Grand Prix Unlimited
Fabricante: Accolade
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC
Género: deportivo

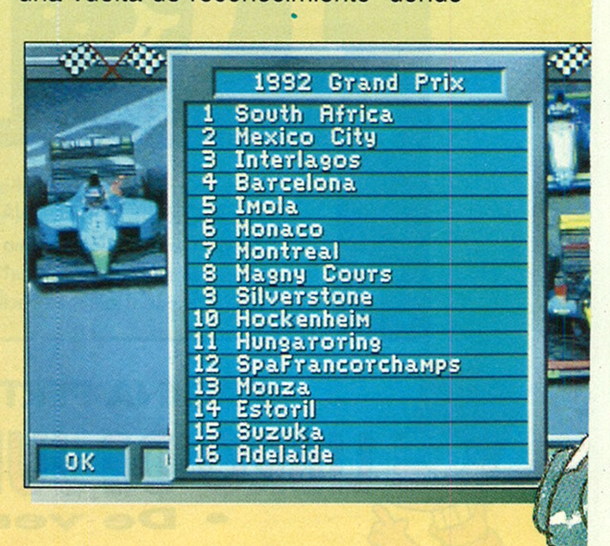


Sistema estudiado: PC

Los coches que compiten son los más modernos de la actualidad; Williams Renault, Mc Laren, Ferrari, Tyrrell y Benneton Ford disponen de unas características propias, pero también pueden ser modificadas a gusto del participante.

La emoción de la carrera

Antes de empezar la carrera, hay una vuelta de reconocimiento donde

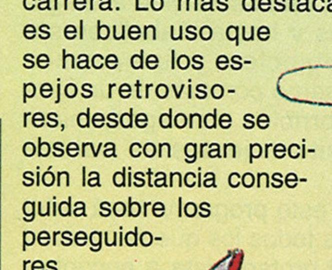


Durante la carrera es posible que el mal tiempo nos juegue una mala pasada.

Antes de la competición, es posible elegir el coche en el que vamos a correr. Hay diferentes modelos, cada uno con sus propias características.

el tiempo empleado en terminarla se usa para determinar la posición que se va a ocupar en la línea de salida. El circuito está sometido a las inclemencias del tiempo, aunque éstas no afectan demasiado a la visibilidad del conductor.

Los gráficos están en tres dimensiones y logran un mayor realismo en la carrera. Lo más destacado es el buen uso que se hace de los espejos retrovisores, desde donde se observa con gran precisión la distancia conseguida sobre los perseguidores,



previniendo los posibles adelantamientos e indicando las bandas que se deben cerrar para mantener la posición lograda.

La mayor innovación del juego consiste en la creación de circuitos nuevos al elegir el apartado de arquitectura, para lo cual el constructor dispone de curvas, intersecciones, peraltes y toda clase de dificultades a fin de dar más emoción a las carreras. También se pueden completar algunas pistas que aparecen incompletas o modificar las ya terminadas.

Para familiarizarse con los recorridos existe una opción de práctica mediante la que se recorre el circuito seleccionado.

ALBERTO PASCUAL

GRAND PRIX UNLIMITED

Interés:	88
Dificultad:	83
Gráficos:	80
Originalidad:	86
Sonido:	84
Total:	84,6

Antes que nadie

WAXWORKS

¿Tendrás valor para jugar?



Este es el último trabajo de la firma Accolade, que, junto con los programadores de Horrorsoft, ha hecho posible la aparición de este nuevo juego.

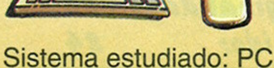
Muy similar a cualquiera de la saga ELVIRA, un programa que muestra una mezcla de rol, aventura y horribles imágenes de muertos y seres mutilados.
El control del juego se realiza, principalmente, a base de iconos, pero esta vez con mejor animación y un diálogo típico de la más pura película de terror, que hará las delicias de cualquier jugador que haya disfrutado con alguna de las partes de ELVIRA.
La acción comienza cuando el protagonista está explorando una caverna y los murciélagos golpean la lámpara que lleva en la mano, haciendo que ésta caiga. Cuando la recupera, comprueba que su hermano gemelo, Alex, que estaba con él, ha desaparecido, y cree que ha muerto. Unos años más tarde, percibe su presencia. Este agobiante sentimiento le lleva hasta el terrorífico museo de cera del tío Boris, que fue una segunda casa para Alex.
La aventura se desarrolla en cinco escenarios diferentes, en un viaje por el tiempo: el citado museo de cera, el antiguo Egipto, el Londres del siglo XIX, una mina abandonada, y un cementerio encantado. En estos lugares encontraremos a *Jack el Destripador*, formas de vida alienígenas, zombis y hasta diabólicos sacerdotes egipcios, y lucharemos cuerpo a cuerpo con más de un centenar de horribles enemigos, mientras se visitan cientos de habitaciones.
En fin, que este programa hará sufrir de lo lindo a todos los que se atrevan a ayudar al protagonista a encontrar a su hermano gemelo, y que, según sus creadores, nos esperan más de cien horas de búsqueda y terror.
Estará disponible para ***PC*** y ***Amiga***, y, como siempre, es de fácil manejo gracias al ratón, aunque también admite teclado.

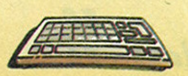
ANTONIO J. MARTINEZ

En el Waxworks encontrarás las escenas más terroríficas y los seres más desagradables que puedas imaginar.

FICHA TECNICA

Nombre: Waxworks
Fabricante: Accolade
Sistema: PC y Amiga (en preparación)
Género: rol-aventura



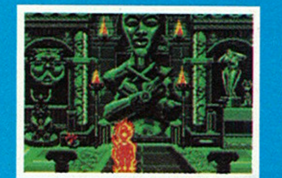


Sistema estudiado: PC

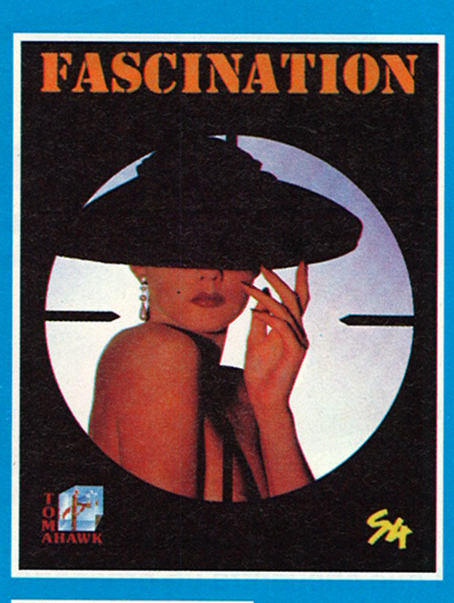


ATREVETE CON LA GENERACION MULTIMEDIA



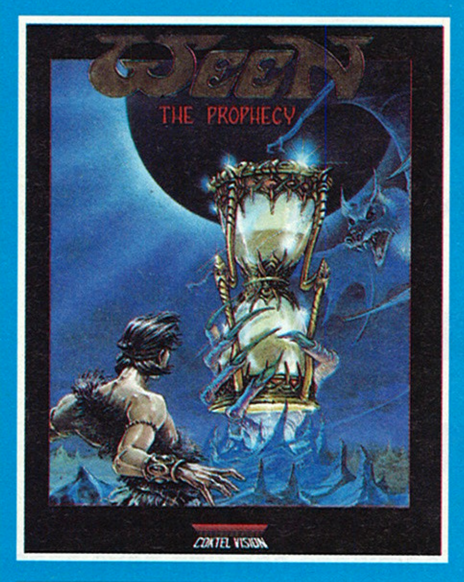


Bajo el Louvre de París se está decidiendo el futuro de la tierra.



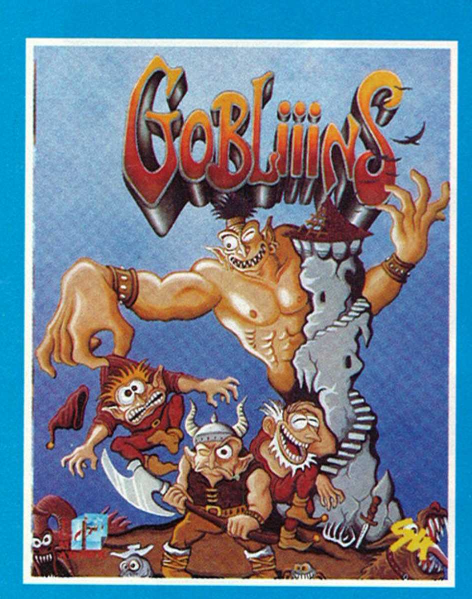


Doralice tiene que recuperar una droga afrodisíaca robada.



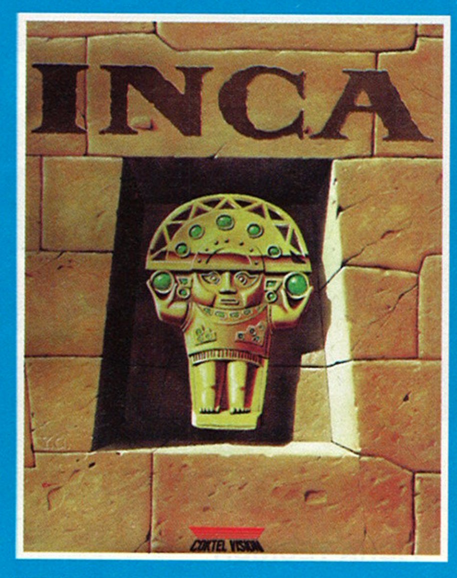


Un valiente corazón depositará tres granos de arena en Revüs. Kraal y sus fantásticas criaturas serán destruídas.





La aventura de tres duendecillos que buscan la curación de su rey.





Pilota el "Tumi". Traspasa el espacio / tiempo al encuentro de los Incas y su tesoro.



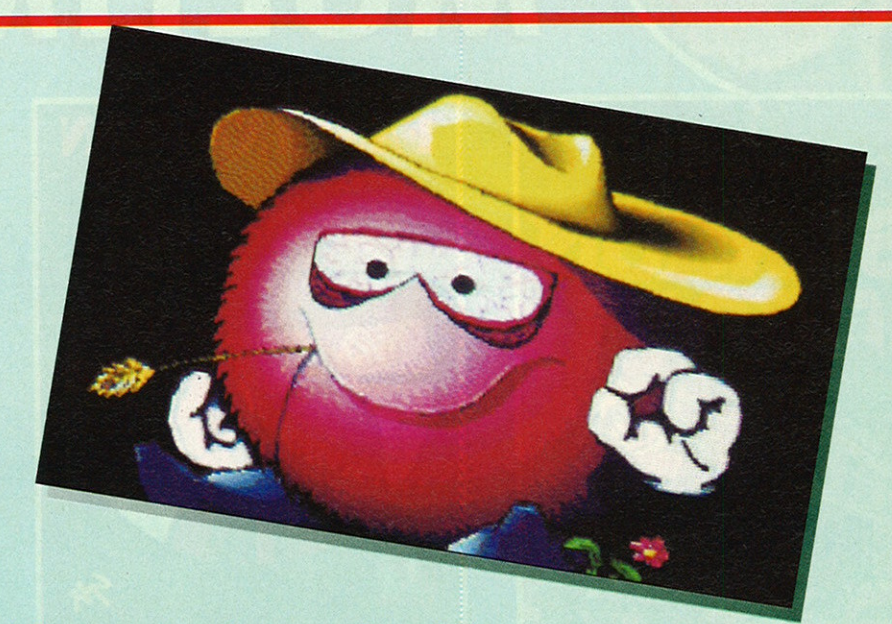
Una nueva y loca aventura de los alucinantes Gobliins y sus divertidas e imprevistas reacciones.



TIROLESES

Disponible para los Ordenadores:
PC 5" 1/4 - PC 3" 1/2 - PC 5" 1/4 Disco Duro
PC 3" 1/2 Disco Duro - Amiga y Atari - CD-ROM - CD-TV

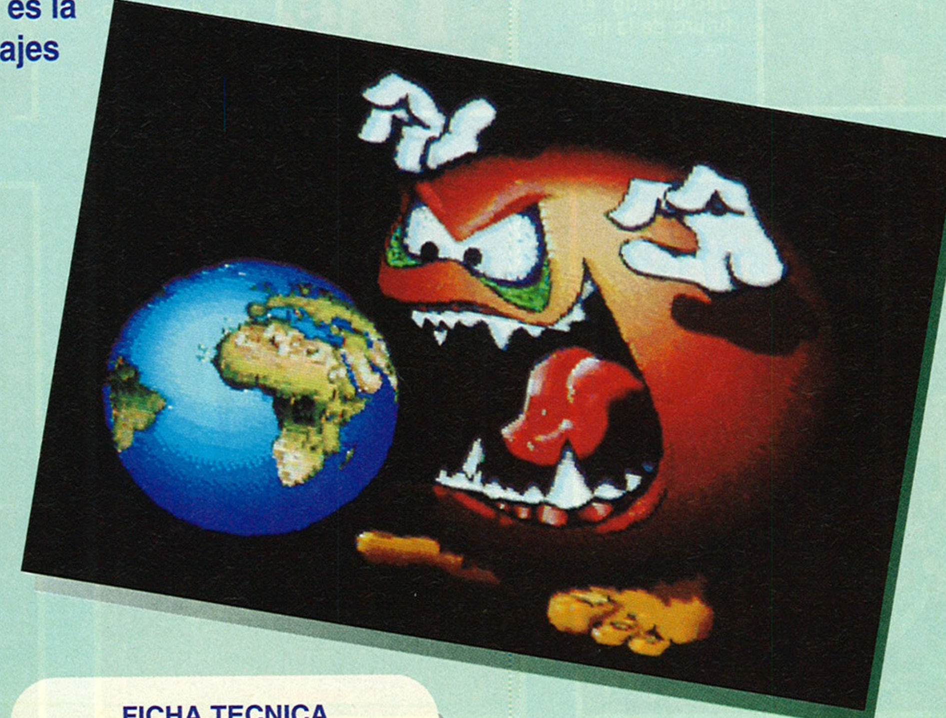
AVDA. PETROLEO, s/n., NAVE 10
POL. IND. SAN JOSE DE VALDERAS
28917 MADRID
Tel. (91) 610 57 12 • Fax (91) 612 26 07



TINY SKWEEKS

Cada uno en su sitio

Todo comienza con una nave espacial que encuentra un ordenador semienterrado entre un montón de escombros. Al apretar sus botones se abre una nueva dimensión, donde el reto es la colocación de todos los personajes en sus originales lugares de descanso.



Cada uno de estos seres tiene un color diferente –rojo, verde, amarillo o azul– y le corresponde un lugar determinado para conciliar el sueño. El propósito del juego es llevarlos allí antes de que el tiempo fijado en las diferentes pantallas se agote. Para lograrlo se utiliza un cursor con el que se traslada a estas curiosas criaturas a lo largo y ancho de su corto y rápido recorrido.

Pero la tarea no es tan fácil como parece, ya que los desplazamientos únicamente pueden hacerse en línea recta y sólo finalizan si encuentran una pared u otro personaje en su camino.

Además, existen varios tipos de suelo con diferentes características. Atención a las flechas, que llevan siempre en la dirección que indican, y a los túneles de entrada y salida, que permiten el acceso directo de una a otra. Los últimos tienen la particularidad de que sólo pueden ser usados por los seres de idéntico color.

FICHA TECNICA

Nombre: Tiny Skweeks
Fabricante: Loriciel
Distribuidor: Proein, S.A.
Sistema: Amiga
Género: reflexión





Sistema estudiado: Amiga



Al pisar las flechas que se encuentran en el suelo, los skweeks avanzan en la dirección que éstas indican.

Los corazones y relojes facilitan notablemente el desarrollo del juego.

Reflexiona la jugada y acomoda a los pequeños skweeks en sus respectivas casillas



Los túneles sólo pueden ser utilizados por los personajes del mismo color.

Para sacar ventaja

Para inutilizar un túnel, sólo es necesario situar un personaje de diferente color encima de su entrada o salida.
En las pantallas con corazones conviene coger éstos lo antes posible, pues en el caso de que sea necesario repetirlo no se gasta una vida.
Hay que evitar las situaciones que llevan a un movimiento sin final, ya que esto equivale al agotamiento del tiempo.

Una ayuda importante son los corazones y relojes que aparecen en las diversas fases, pues dan opción a aumentar el número de vidas y el tiempo disponible para finalizar cada etapa.
Los aspectos más destacados son, sin duda, la originalidad y la fácil comprensión de las reglas y fundamentos del juego. Todo ello hace que, aunque a primera vista pueda tener poco interés, éste vaya aumentando a medida que se avanza en el juego.

JAVIER ITURRIOZ

TINY SKWEEKS

Interés:	78
Dificultad:	77
Gráficos:	75
Originalidad:	90
Sonido:	76
Total:	**79,2**

A examen

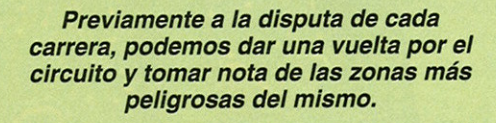
TOYOTA CELICA GT RALLY

El arma secreta de Carlos Sáinz



Pon a prueba tus habilidades como piloto en las carreteras más difíciles y peligrosas del mundo

Cada rally consta de diez tramos cronometrados en los cuales es necesario apurar la frenada al máximo para hacer una buena marca.



Previamente a la disputa de cada carrera, podemos dar una vuelta por el circuito y tomar nota de las zonas más peligrosas del mismo.

Los usuarios del ***PC*** están de enhorabuena. **TOYOTA CELICA GT RALLY** pone a su disposición la posibilidad de descubrir la peligrosidad del mundo de los rallies automovilísticos. El programa permite a un máximo de cuatro jugadores competir en las diez carreras que componen la temporada y conducir bajo las más diversas condiciones climatológicas.
Después de elegir entre las opciones de cambio automático o manual, puede graduarse la sensibilidad del volante para adecuarla a cada estilo de conducción. Los programadores han decidido incluir una "charlotada", pues cabe la posibilidad de maniobrar el vehículo con la dirección invertida.
La sensación de realismo de este simulador está bastante conseguida, pues no falta nada. Cambios de rasante, curvas cerradísimas, adversas condiciones climatológicas, etc.
Durante cada prueba, el menor fallo en la conducción provocará la pérdida de tiempo en forma de penalizaciones.
Un conductor de rallies que se precie necesita un buen copiloto. Esto tampoco ha pasado desapercibido a los programadores de este atractivo simulador. Durante la práctica en el circuito pueden tomarse las notas pertinentes según las que contenga el menú para "fabricarnos" nuestro propio copiloto. Durante la prueba, los consejos aparecerán en pantalla cuando sean solicitados.
TOYOTA CELICA GT RALLY posee unos gráficos fascinantes y un peculiar sonido y hará aún más atractivo al jugador el apasionante mundo de los rallies automovilísticos.

ANDRES GARCIA

FICHA TECNICA

Nombre: Toyota Celica GT Rally
Fabricante: Gremlin
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC
Género: simulador de rally





Sistema estudiado: PC



TOYOTA CELICA

Interés:	74
Dificultad:	75
Gráficos:	73
Originalidad:	70
Sonido:	72
Total:	72,8



TODAS LAS OLIMPIADAS

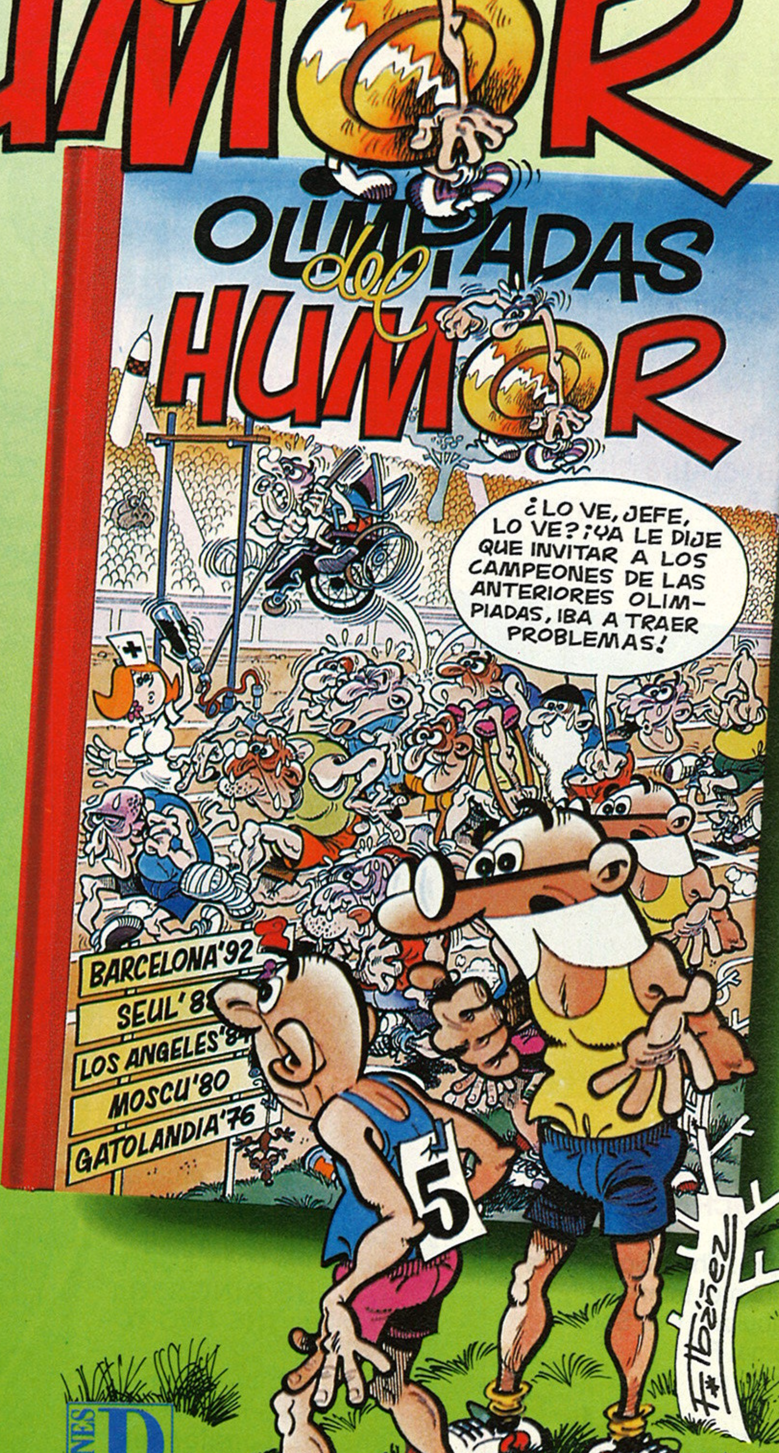
de F. Ibáñez

EN UN SUPER TOMO

Por sólo 1.250 pts

¡RÉCORD OLÍMPICO antes de las Olimpiadas!

MÁS DE 50.000 EJEMPLARES VENDIDOS



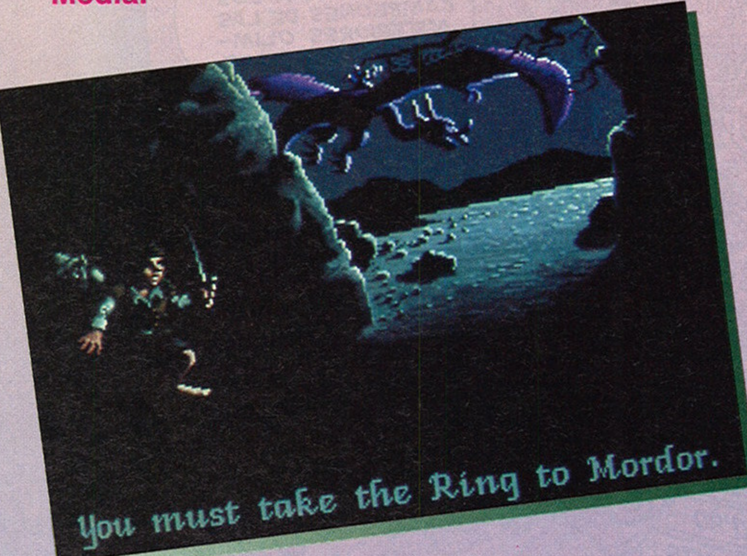
EDICIONES B
GRUPO ZETA

DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B

THE TWO TOWERS

Derrota al malvado Sauron

El buen hobbit, Frodo Bolsón, con la ayuda de sus compañeros, se embarca en una nueva aventura en pos de la derrota del infame Sauron, "Señor Oscuro" de la Tierra-Media.



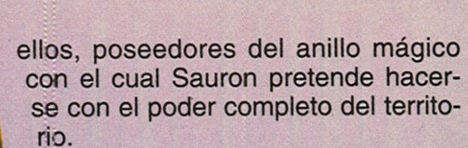
FICHA TECNICA

Nombre: The Two Towers
Fabricante: Interplay
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC
Género: rol

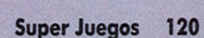



Sistema estudiado: PC

Interplay ha programado la segunda parte del fabuloso juego de rol, THE LORD OF THE RINGS. Su nombre: **THE TWO TOWERS.**
Los héroes deben enfrentarse a los más diversos personajes en el transcurso de la aventura. De entre los habitantes de la Tierra-Media cabe destacar a los hobbits; Frodo es uno de ellos, poseedores del anillo mágico con el cual Sauron pretende hacerse con el poder completo del territorio.



Durante la búsqueda de la fortaleza del infame Sauron, los protagonistas encontrarán diversos seres, con los cuales es posible hablar o luchar. Entre los oprimidos habitantes de este mundo, cabe destacar, además de los hobbits, a los pequeños elfos, los trabajadores humanos, y otras razas extrañas como los enanos, los ents y las águilas.
Los enemigos más comunes son: orcos, trolls, lobos, diablillos, dragones y otros seres de leyenda que intentarán evitar que nos acerquemos a la fortaleza de Sauron.
Para controlar a los héroes hay una serie de iconos en la pantalla que ayudan a seleccionar sus diferentes funciones. Además de un gráfico con el personaje seleccionado y la energía de éste, podemos





Nuestros héroes visitan los más extraños lugares para encontrar al malvado Señor Oscuro.

El sistema de lucha es de fácil manejo y permite atacar a varios oponentes a la vez. No todos los personajes son enemigos; es posible conversar con algunos y obtener valiosas pistas.

encontrar una espada que sirve para las escenas de lucha con los enemigos. La batalla es muy similar a la de la mayoría de los juegos de rol.

El papiro muestra las características de los personajes, como son: destreza, fuerza, puntos de vida, salud, suerte y poder mental. Es posible aumentar estas virtudes según avanza la aventura. El gorro es el icono de los atributos personales de cada miembro de la cuadrilla. La varita está destinada al uso de los poderes mágicos. Al comienzo sólo contamos con uno, pero es posible recoger más por el camino. También se puede hablar con otros personajes y seleccionar al líder de la cuadrilla. Al pulsar la tecla A se tiene acceso al mapa de zonas recorridas.

Respecto al uso de objetos, contamos con dos iconos, uno para recoger-dejar, y el otro, para usarlos o entregarlos al resto de los miembros del equipo. Entre los objetos existen armas, comida, hechizos mágicos y enseres de los enemigos que se pueden recoger tras una batalla.

En los aspectos técnicos, cabe destacar la cuidada presentación gráfica y el bonito diseño de los personajes que, a pesar de su reducido tamaño, son de gran calidad. Respecto al sonido, una bonita melodía acompaña a los jugadores durante toda la aventura. También es posible escuchar los gritos de los heridos durante la batalla.

Los amantes de los juegos de rol disfrutarán con este programa que supera con creces a su primera parte.

Para sacar ventaja

Recorre el mapeado completo y podrás localizar a más miembros para tu cuadrilla.

No abuses de la magia. Es muy escasa y la necesitarás para derrotar a Sauron.

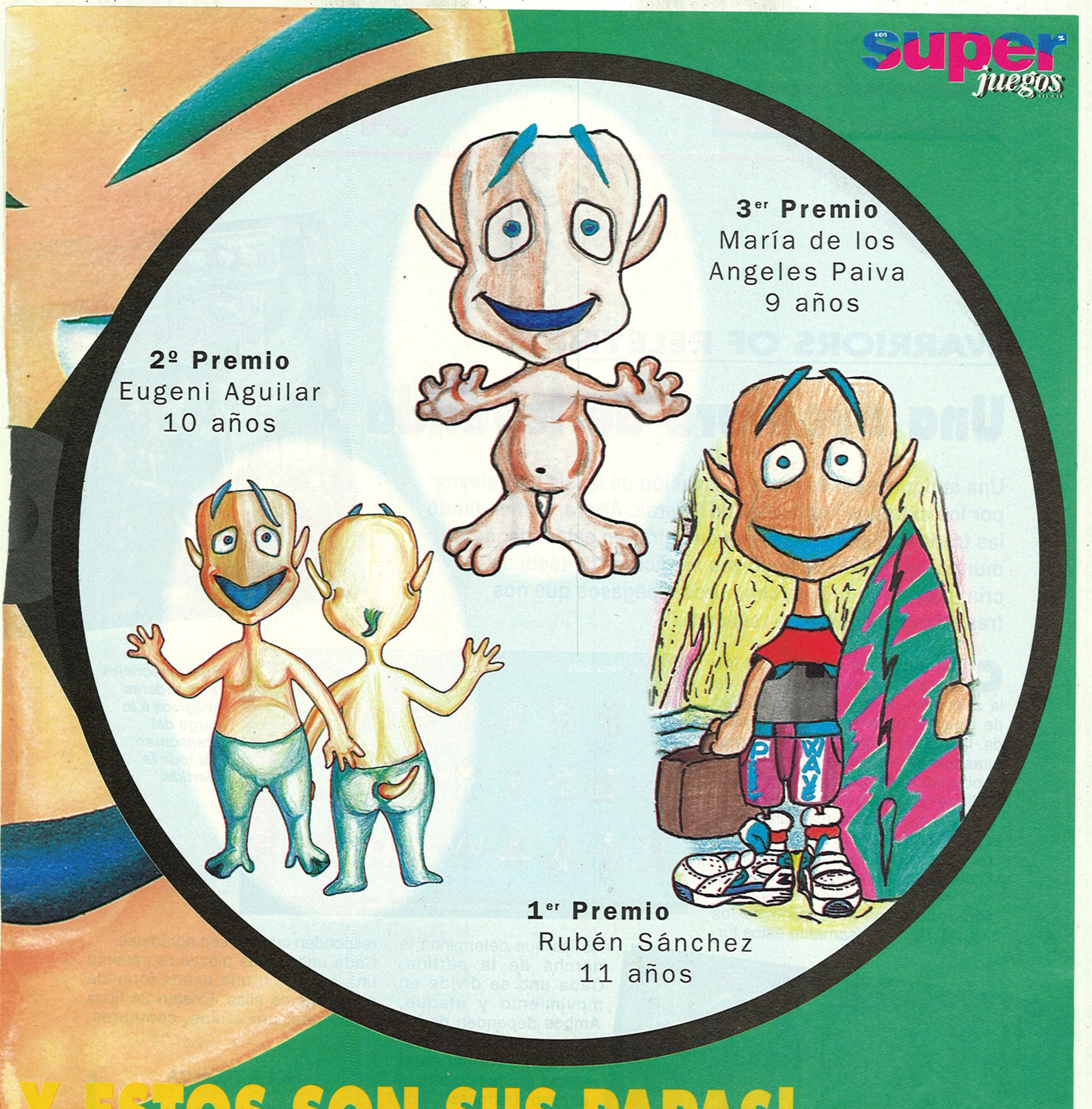
THE TWO TOWERS

Interés:	86
Dificultad:	79
Gráficos:	88
Originalidad:	77
Sonido:	84
Total:	82,8

ANTONIO GREPPI



COKTEL EDUCATIVE
3er Premio
Juan Carlos Perea
17 años
1er Premio
Alfonso Abad
18 años
2º Premio
Jacob Carbajo
16 años
el Jurado
Pedro de Frutos
Director Super Juegos
Mario Martínez
Director System 4
Virginia Meneroso
Coktel Educative
Eduardo Oejo
Director Creativo
¡ADI YA HA NACIDO
El concurso ADI de super juegos ya ha dado a luz a un simpático y enrrollante personaje. Felicidades a los muchísimos participantes que han mandado sus dibujos, porque el nivel de todos ha sido genial.



Y ESTOS SON SUS PAPAS!

Los premiados con la colección de juegos ADI han sido: Rodrigo de Benito, Ramón Gordon, David García, Abraham Caño, Juan Miguel Moya, María Sánchez, Manuel Vela, Manuel López, Jesús Pedrosa, Fernando Martín, Oscar Ivan Bravo, José Manuel Arranz y Rubén Francia.

WARRIORS OF RELEYNE

Una aventura de leyenda

Una antigua leyenda narra la invasión de la isla de Releyne por los extraños habitantes de Dharak. Ahora, comandando las tropas defensoras, se puede entrar en este legendario mundo, salpicado de hechizos mágicos y fantásticas criaturas como brujas, centauros o pegasos que nos trasladan más allá de la realidad.

Como suele ser habitual en los juegos de estrategia, al inicio de la aventura se ofrece la posibilidad de elegir el escenario de la contienda, las reglas que la rigen y las criaturas que intervienen en ella.

El objetivo varía, ya que existe la posibilidad de determinar las condiciones de victoria (conservar un territorio, resistir hasta que lleguen refuerzos, conseguir el triunfo total, etc.), o simplemente fijar un determinado número de turnos y observar los resultados obtenidos al termino de los mismos. Son precisamente estos turnos los que determinan la marcha de la partida. Cada uno se divide en movimiento y ataque. Ambos dependen de los valores de los personajes, que determinan el efecto producido según el caso (retroceso, retirada, cambio de posición, eliminación, etc.). El orden de intervención de las tres fuerzas participantes (Releyne, Dharaki y Neutrales) se repite cíclicamente durante toda la partida, teniendo especial importancia la actuación de las fuerzas neutrales que, aunque procuran mantenerse al margen del conflicto, responden cuando son agredidas. Cada una de las piezas representa una criatura o una banda formada por veinte de ellas. Existen 24 tipos diferentes: unicornios, centauros,



Hay personajes con poderes mágicos a lo largo del transcurso de toda la partida.

Para crear un área de acción disponemos de gran variedad de elementos diferentes.

FICHA TECNICA

Nombre: Warriors of Releyne
Fabricante: Impressions
Distribuidor: System 4
Sistema: Amiga y Atari ST
Género: estrategia




Sistema estudiado: Amiga



Los combates y movimientos se controlan con el panel del margen lateral derecho.

Algunos acontecimientos del juego se presentan en pantallas diferentes.

WARRIORS OF RELEYNE

Interés:	73
Dificultad:	75
Gráficos:	70
Originalidad:	60
Sonido:	65
Total:	**70,2**

magos, duendes, etc., cada una con valores concretos referentes a las características de ataque, de defensa, de movimiento, de peso, de capacidad de carga o de poderes mágicos, entre otros. Estos últimos sólo son propiedad de los sacerdotes, hechiceros y brujas, que los usan para fines tan diversos como el aumento de velocidad, para transformarse en otras criaturas, o teletransportarse. Toda la acción se desenvuelve en un área de juego dividido en hexágonos, cada uno con un efecto diferente sobre los valores de combate y movimiento. La opción mapa permite la creación de un escenario original, escogiendo entre 150 tipos de terreno. Para el control de todo lo que ocurre en la pantalla se utiliza un panel situado en el margen lateral derecho, lo cual facilita información en forma de estadísticas, así como efectuar todas las funciones ya mencionadas. Este desafío estratégico está en la línea de los juegos pertenecientes a este género, en el que sólo el ambiente mágico hace que no nos sintamos inmersos en una típica batalla medieval.

Los hechizos de algunas criaturas ofrecen una nota mágica al juego

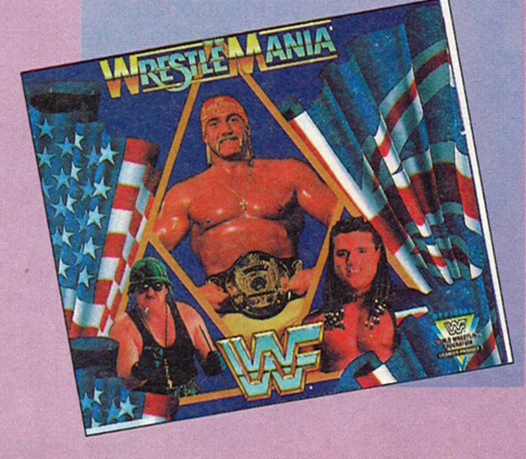
JAVIER ITURRIOZ

Los súper del mes

HIT ORDENADORES

PC

1. W.W.F. ↑
2. TORTUGAS NINJA II ↑
3. MANIAC MANSION ↑
4. ESPAÑA GAMES 92 =
5. MONKEY ISLAND 2 ↓
6. ELVIRA II ↓
7. ISHAR ↑
8. CARL LEWIS ↑
9. MANCHESTER UNITED 2 ↑
10. DOUBLE DRAGON III ↑





AMIGA

1. LA COLMENA ↑
2. W.W.F. ↑
3. TORTUGAS NINJA II ↓
4. TITUS THE FOX ↑
5. ELF ↑
6. SHADOW DANCER ↑
7. ISHAR ↑
8. THE ADDAMS FAMILY ↓
9. DOUBLE DRAGON III ↑
10. MANCHESTER UNITED 2 ↑

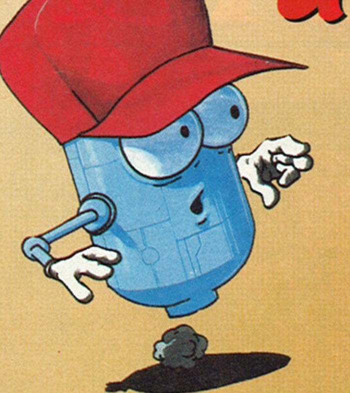
ATARI

1. W.W.F. ↑
2. MEGATWINS ↑
3. TORTUGAS NINJA II ↑
4. SIMPSONS ↑



5. ELF ↑
6. SHADOW DANCER ↑
7. TITUS THE FOX ↑
8. DOUBLE DRAGON III ↑
9. ROBOCOP 3 ↓
10. GOLDEN AXE ↑

Los consejos de Mix



Si te preocupa algún juego o tienes problemas con cualquier pantalla, escríbeme. Busca nuevos alicientes con mis consejos y disfrutarás mucho más de tus juegos. Basta con que remitas tus preguntas a:

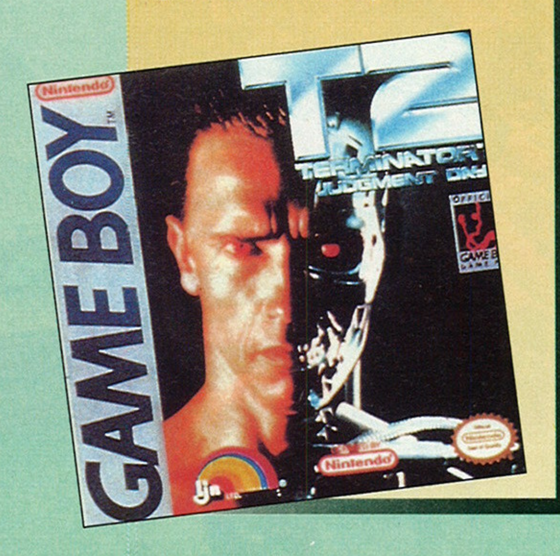
LOS SUPER JUEGOS DEL MES
C/ O'Donnell 13-1º.
28009, Madrid.

TERMINATOR 2 (Game Boy)

*Hola. Me he comprado el videojuego de **TERMINATOR 2** de la **Game Boy** y me gustaría saber el orden en que debo derribar los generadores de la primera pantalla, pues no la consigo pasar.*

Manuel Alvarez Sánchez (Madrid)

El orden en el que debes fundir las cinco torres es el siguiente: 4, 1, 5, 2 y 3.



LOOM (Amiga y PC)

Hola Mix:
*Hace poco que me he comprado el juego **LOOM.** Consigo llegar hasta el tifón después de abrir el cielo; que caiga el rayo y que parta el árbol, pero no sé cómo se pasa el tifón. ¿Podrías decirme cuál es la manera de conseguirlo?*

Enric Suñé Cubells (Botea)

Si pulsas sobre el tifón, obtendrás el hechizo de "enrollar". Aplícalo al revés sobre el tifón, con lo que se desenrollará y desaparecerá.

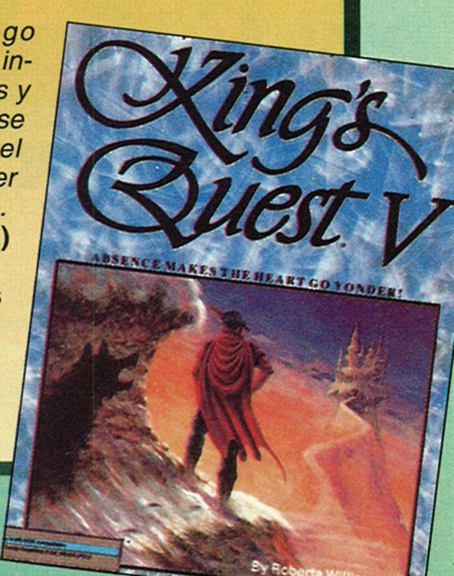


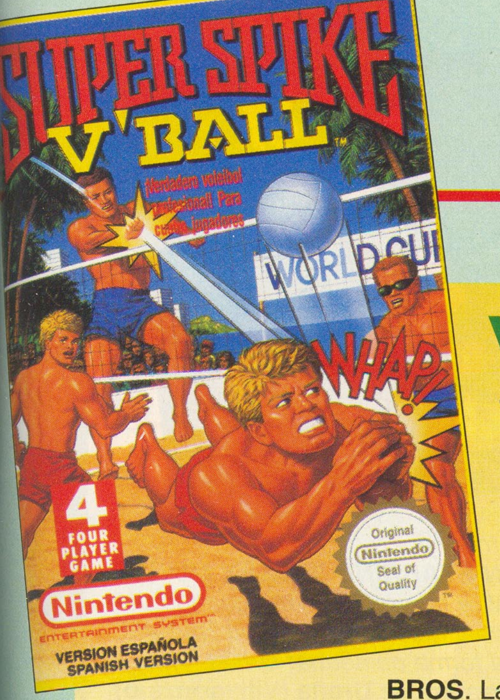
HEARTH OF CHINA y KING'S QUEST V (PC)

*Tengo dos problemas. En el juego **HEARTH OF CHINA**, por más que lo intento, no consigo matar a las serpientes y rescatar a la enfermera Kate. ¿Cómo se hace? Mi otro problema es que en el juego **KING'S QUEST V** no consigo hacer dormir al guardia para coger la varita mágica y abrir el templo.*

Javier Romero Cardona (Barcelona)

Para rescatar a la chica de las serpientes que la vigilan, deberás disparar sobre ellas utilizando el botón derecho del ratón. Al hacerlo, la otra serpiente morderá a Kate, pero no te preocupes, pues podrás salvarla más adelante.
El ladrón que vigila el bastón mágico se encuentra dormido cuando entras en su tienda. No pases cerca de él y no se despertará.





VOLLEYBALL (NES)

Saludos Mix: Debido a que en mi barrio se lee mucho esta revista, la mayoría de los meses no la encuentro.
Tengo unas preguntas: me gustaría que me aconsejases sobre algún juego para **Nintendo (NES)** *entretenido, que no sea fácil de terminar, en el que se puedan descubrir cosas nuevas y algo de acción y emoción, sin importar el precio. Otra pregunta es que me dieras tu opinión sobre el* ***VOLLEYBALL*** *para el sistema anterior, o me indicases otro juego de volleyball o beach-volley.*

Ignacio Vega Cimas

El juego que buscas es cualquiera de las tres partes de **SUPER MARIO BROS**. Las tres tienen mucha acción, son largas y encierran gran cantidad de secretos. Entre los juegos de volleyball, aparte del que mencionas, existe el **SUPER SPIKE V'BALL** de beach-volley, cuya principal característica es que admite hasta cuatro jugadores simultáneos.

MANIAC MANSION (Amiga y PC)

Me gustaría saber en el juego ***MANIAC MANSION*** *cómo se abre la puerta del laboratorio, ya que necesita una clave y no la tengo.*

Manuel Vázquez (Barcelona)

Tienes que jugar a la máquina Meteor Mess que se encuentra en la sala de videojuegos. Al acabar la partida, fíjate en la máxima puntuación, pues esa es la clave para abrir la puerta del laboratorio.

SONIC (Mega Drive)

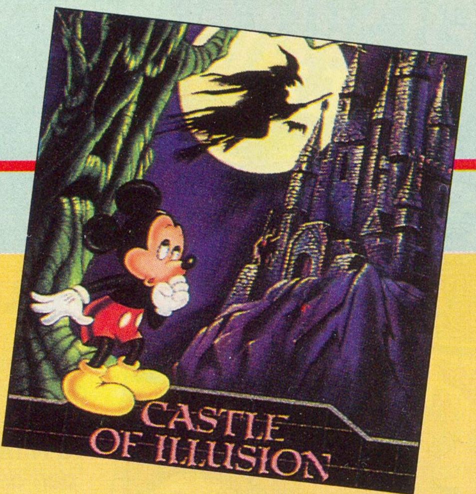
Hola MIX, me han dicho que en el juego del ***SONIC*** *de la consola* **Mega Drive**, *éste se puede transformar. Me gustaría saber si es verdad y cómo se hace.*

Sandra Sánchez Márquez (Barcelona)

En cuanto aparezca Sonic en la pantalla de presentación pulsa lo siguiente: ARRIBA, C, ABAJO, C, IZQUIERDA, C, DERECHA. Si todo ha ido bien sonará un pitido. Pulsa START y a continuación el botón A sin soltarlo, hasta que aparezca Sonic en la pantalla. Deberán aparecer una serie de números y letras en la parte superior de la pantalla. Pulsando ahora el botón B, el juego se detendrá y podrás escoger un objeto del juego con el botón A y colocarlo en pantalla utilizando el pad para moverlo y el botón C para fijarlo. Pulsando de nuevo el botón B, el juego continúa. Si pones el juego en modo pausa en botón B, aparece en cámara lenta, y el C avanza fotograma a fotograma.



Los consejos de Mix

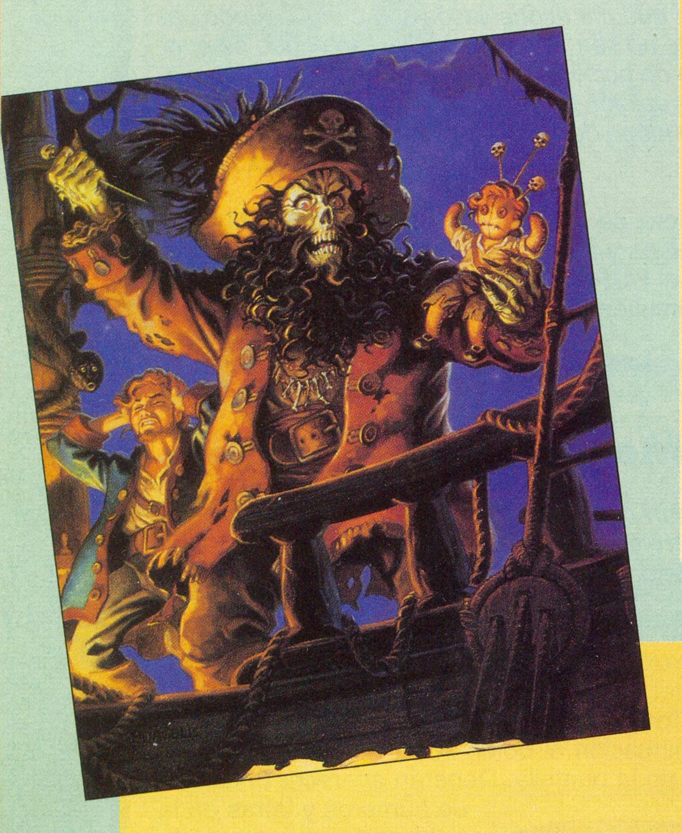


CASTLE OF ILLUSION (Master System)

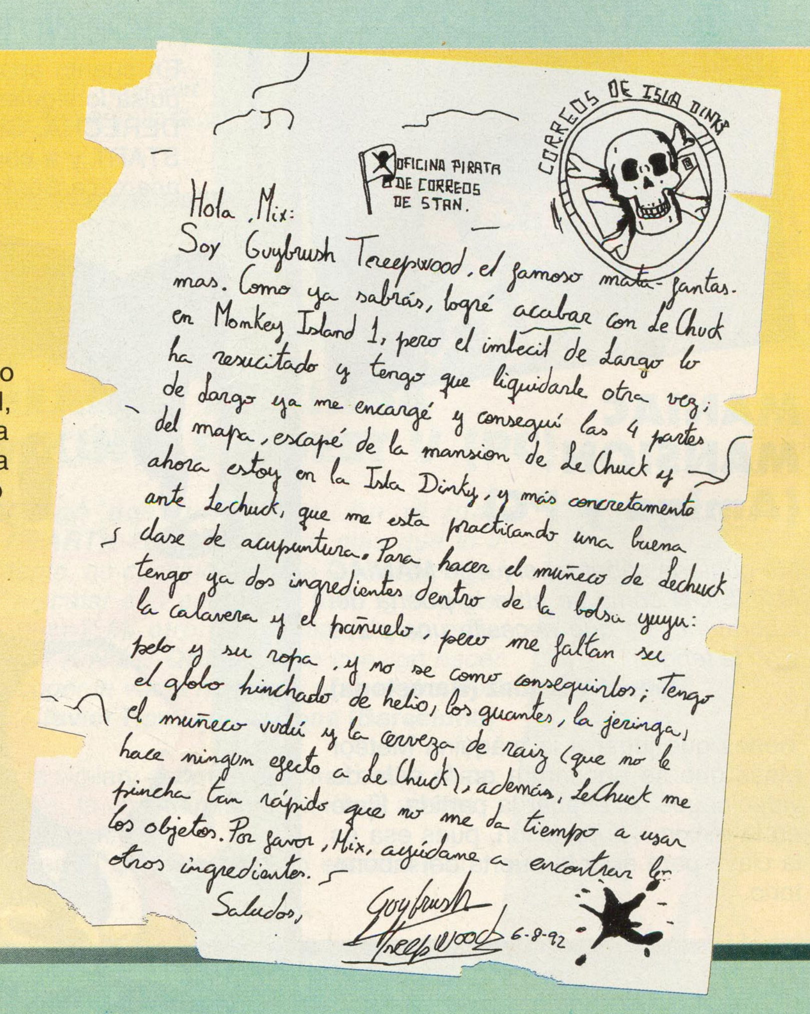
*Hola Mix: Tengo desde hace muy poco tiempo el **CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE** para la consola* **Master System II,** *y mi problema es: cuando peleas contra el dragón de la última fase, no sé cómo matarlo. Quisiera que me indicaras alguna forma de acabar con él.*

Máximo Fernández Ureña (Villagonzalo)

Primero coge el MICKEY POT que se encuentra en la esquina inferior derecha de la habitación y espera a que aparezca el dragón. En cuanto se asome, ponte debajo de él y espera a que aparezca fuego en su boca, momento que aprovecharás para ir hacia la izquierda, saltar sobre los bloques y lanzarle el MICKEY POT al dragón. Sabrás que lo has herido si la pantalla destella. Vuelve a coger el POT y repite el proceso hasta que logres vencerle.



MONKEY ISLAND II (PC)



OFICINA PIRATA DE CORREOS DE STAN.

CORREOS DE ISLA DINKY

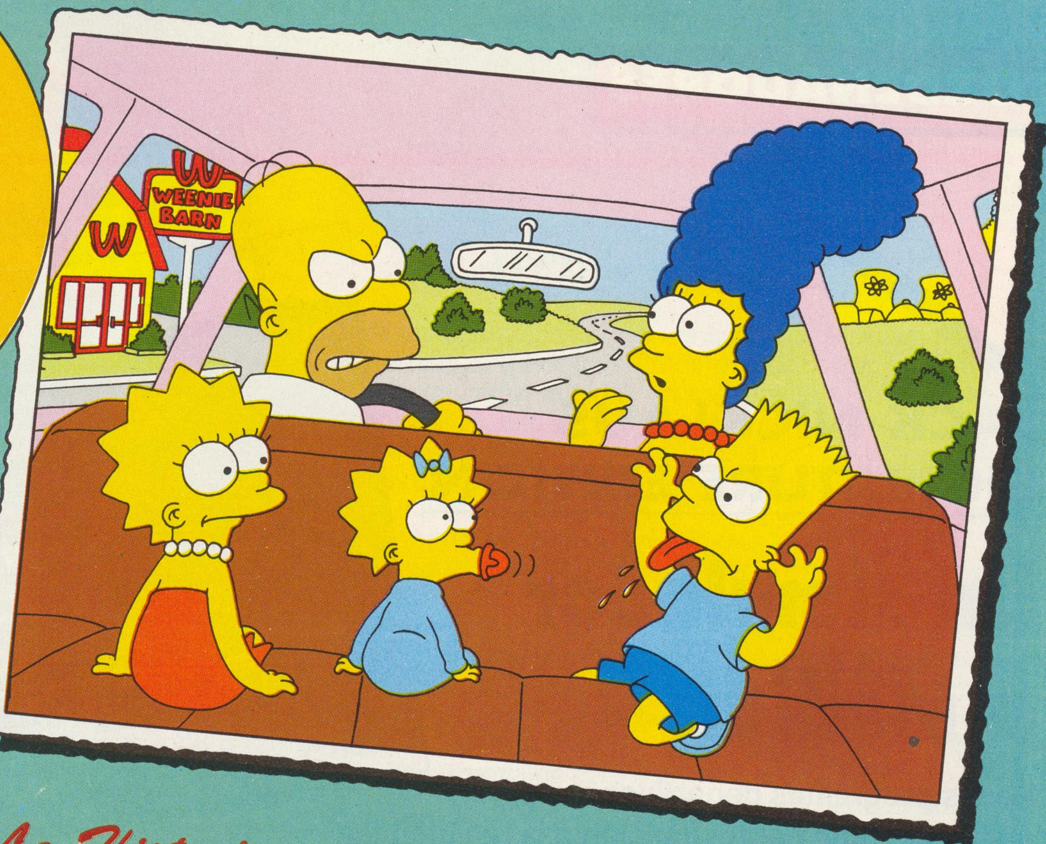
Hola, Mix:
Soy Guybrush Treepwood, el famoso mata-fantasmas. Como ya sabrás, logré acabar con Le Chuck en Monkey Island 1, pero el imbécil de Largo lo ha resucitado y tengo que liquidarle otra vez; de Largo ya me encargé y conseguí las 4 partes del mapa, escapé de la mansion de Le Chuck y ahora estoy en la Isla Dinky, y más concretamento ante Lechuck, que me esta practicando una buena clase de acupuntura. Para hacer el muñeco de Lechuck tengo ya dos ingredientes dentro de la bolsa yuyu: la calavera y el pañuelo, pero me faltan su pelo y su ropa, y no se como conseguirlos; Tengo el globo hinchado de helio, los guantes, la jeringa, el muñeco vudú y la cerveza de raiz (que no le hace ningun efecto a Le Chuck), además, LeChuck me pincha tan rápido que no me da tiempo a usar los objetos. Por favor, Mix, ayúdame a encontrar los otros ingredientes.

Saludos,

Guybrush Treepwood 6-8-92

Vaya Guybrush, esta vez si que te has metido en un buen lío del cual, como ya es habitual, no sabes salir. Dirígete a la habitación en la que se encuentra la bombona de helio y llena los dos guantes de cirujano con el citado gas. Aprovecha y pulsa el retorno de moneda de la máquina de refrescos estropeada que se encuentra en la misma habitación, con lo que conseguirás que caiga una moneda al suelo. ¡No la cojas!, puesto que se trata de una trampa para Lechuck. Espera a que aparezca, y en cuanto se agache a recoger la moneda del suelo, acercate a él y arráncale de un tirón su ropa interior. Ahora vete hasta el ascensor, espera a que aparezca tu feroz enemigo y acciona la palanca del elevador. Recoge el trozo de pelo y baja de nuevo para darle a Lechuck su merecido.

Los Simpson en carretera



Copia cada una de las frases de la lista en una tarjeta y reparte las tarjetas entre los jugadores. El narrador lee en voz alta la historia, haciendo una pausa al llegar a los espacios en blanco. Los jugadores leen una tarjeta por turno, para llenar esos espacios en blanco.



La Lista

- un puro barato
- un mutante espacial
- seis bolas de pelo
- un comentario sarcástico
- un bocata de chorizo
- un perro presumido
- una ensalada de tofu
- un peinado ridículo
- una pizza congelada
- un lunático chillón
- una jarra de polvo
- una empanada de carne
- dos gatos estúpidos
- una babosa
- una rata de puerto
- un joven ultra
- una patada en el culo
- una bomba atómica
- un hamster loco
- un acordeón oxidado
- una gran sonrisa hipócrita
- un pomo grasiento
- cuarenta y dos caramelos
- un golpe sordo
- un calcetín maloliente

La Historia

Nos guste o no, los Simpson salen de vacaciones en su coche. O, como dice Bart, "a hacer de domingueros veraniegos". Homer ha cargado el coche con _______, _______ y _______. Y Marge ha preparado _______, _______ y _______ para picar durante el viaje.

"¡Ya en camino dice Lisa "¡Oh, Mirad!. – Allí hay un coche con _______ en la baca!" "Deben de ser unos guiris", deduce Marge.

"¡Tengo tanta hambre que podría comerme _______, papá! –dice Bart–. ¡Allí hay un chiringuito, paremos!" Paran y bajan del coche. "¡Conseguiré una mesa cerca de _______!", grita Bart precipitándose hacia el restaurante.

"Bien venidos, dice la camarera–. El menú del día consta de _______ con _______ como guarnición." "¡Yo quiero _______, _______ y _______", grita Bart. "Y yo tomaré _______, _______ y _______", dice Lisa. "Ni hablar, chicos, les corta Homer–. Coméis más con la vista que con el estómago." "Tomaremos sólo _______ con patatas fritas", dice Marge. "Oh, y _______ para Maggie."

Devoran rápidamente la suculenta comida. "*Vamos* –dice Homer–. Quiero hacer otros 300 kilómetros antes de que anochezca." Pero cuando suben al coche, éste no arranca. "Suena como si hubiera _______ en el carburador, papi", dice Bart. "¡Maldición!, ruge Homer–. OLVIDÉ poner _______ en el radiador antes de salir." "Sí, querido –dice Marge sin perder la calma–. Por eso puse uno de repuesto en el maletero."

Juega con ventaja

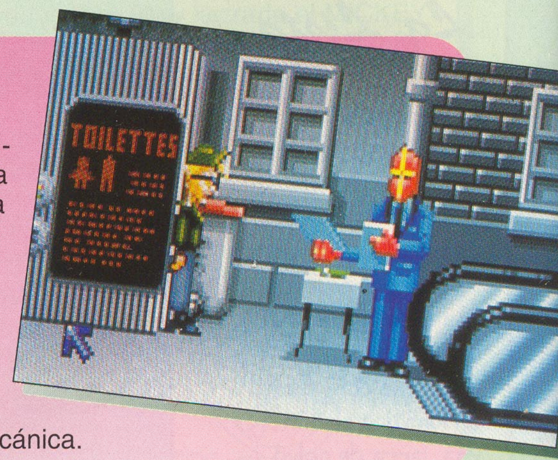
BARGON ATTACK

Solo ante la amenaza bargoniana

Las hordas bargonianas han hecho desaparecer la Tierra. Alain tiene ante sí un extraordinario reto: evitar que los alienígenas le eliminen y llegar al planeta Bargon con el propósito de devolver a la Tierra su lugar en la galaxia.



Pantalla 1



★ Si coges el paraguas, se caerá una llave. Utilízala para abrir el baúl y saca todo lo que haya dentro. Coge el botón y échalo en la hucha. Después, obten la octavilla que te ofrece el bargoniano y sal por la escalera mecánica.



Pantalla 2

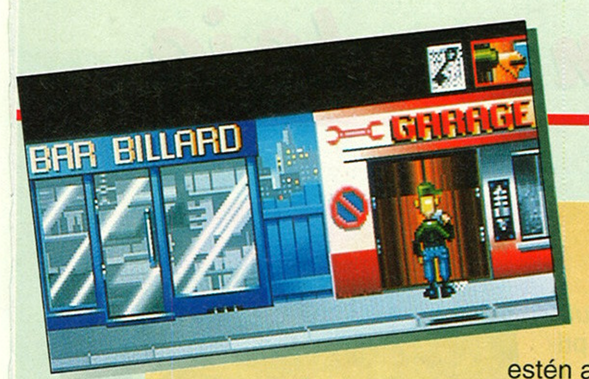
★ Coge del sillín de la moto, la llave fija, la llave inglesa y el destornillador.
★ Apaga los ordenadores y recoge del suelo la moneda de 1 franco.
★ Vete a la planta de arriba, coloca el destornillador en la rejilla del suelo y coge el *tiralógico* de la ventana.
★ Echa la moneda en el telescopio y observa el Arco de la Defensa, el niño jugando con el ordenador, la fábrica y el cartel. Memoriza las figuras de éste. Son una clave muy importante.
★ Baja y cierra la puerta con llave.

Pantalla 3

★ Coge la taladradora y arranca la chapa del suelo. Sube a la casa y apodérate de la llave y la bomba.
★ Utiliza la llave de Nono en su moto. Cuando se pinche la rueda, hínchala con la bomba.

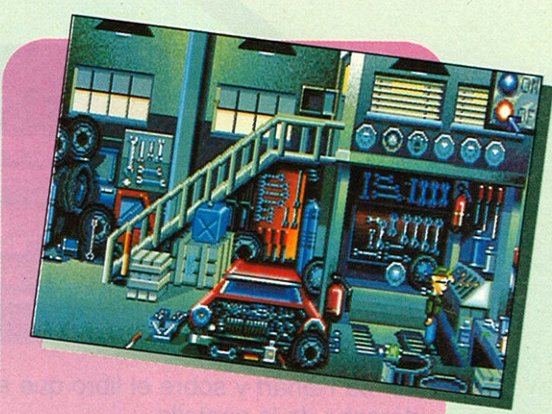






Pantalla 4

★ Entra en el bar e intenta hablar con cada una de las personas que estén allí, pinchando en ellas con el cursor.
★ Acércate a la mesa de billar y coge el taco amarillo. Cuando intentes colar la última bola en el agujero, se saldrá de la mesa y caerá una llave. Abre el aparador y coge todas las copas hasta que caiga una llave. Con ella abre la puerta del privado.
★ Aprieta el interruptor —no el conmutador— y toca el botón del ventilador hasta que caiga una octavilla. Vuelve a la barra del bar.
★ Recoge el periódico, paga la consumición y vete por la izquierda de la pantalla.
★ Entra en la panadería y compra una barra de regaliz. Después, vete.
★ Acércate al garaje y mete las dos octavillas por la ranura de la puerta. Mete la barra de regaliz por la cerradura hasta que se abra la puerta.

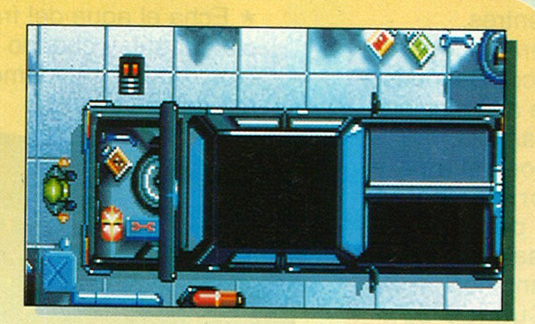


Pantalla 5

★ Camina hacia las llaves inglesas de la pared y toca la más pequeña hasta que sólo quede el hueco.
★ Pulsa los mandos de la derecha y coloca la chapa sobre la huella de ON. Entonces se abrirá un pequeño armario que esconde una llave inglesa. Ponla en el hueco que dejaste antes.
★ Vuelve a dar a los mandos de la derecha y aprieta el OFF.

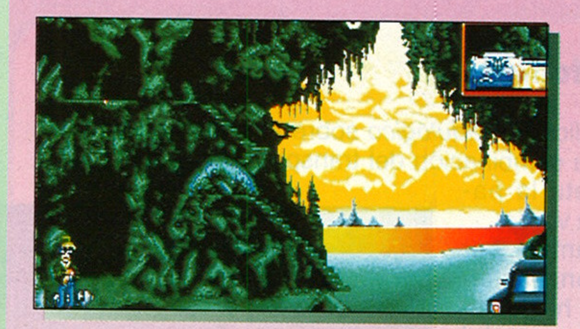
Pantalla 6

★ Coge el control remoto y abre el maletero del coche.
★ Obten el verdugo, deja el control remoto donde estaba y entra en el coche por la puerta trasera izquierda. Después, ciérrala.



Pantalla 7

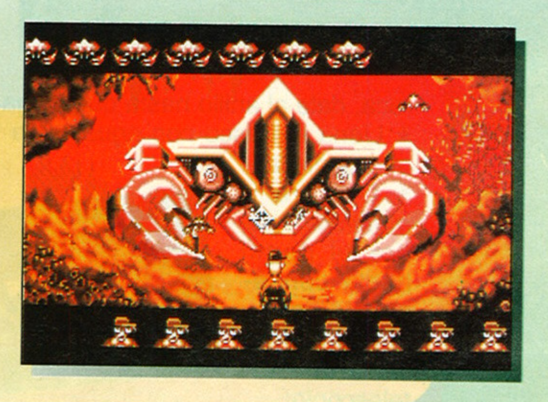
★ Coge la pulsera del esqueleto, que es el *ordebrazo,* evitando andar cerca de la roca.
★ Sitúate frente a las escaleras, un poco alejado, y dispara al monstruo con el *ordebrazo*.

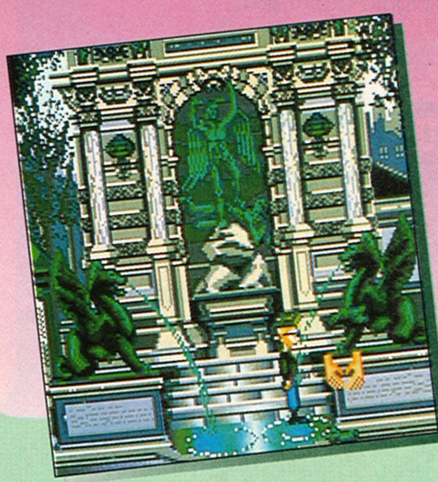


★ Sube por las escaleras rápidamente, coge el *mutalógico* y baja por la izquierda.
★ Dirígete hacia la salida de la cueva, aplicando el *tiralógico* sobre la arena, e intérnate en el mar.

Pantalla 8

★ Saca la moneda y aplícala en el marcador.
★ Ahora se trata de una partida de marcianitos. ¡No dejes que te sorprendan!

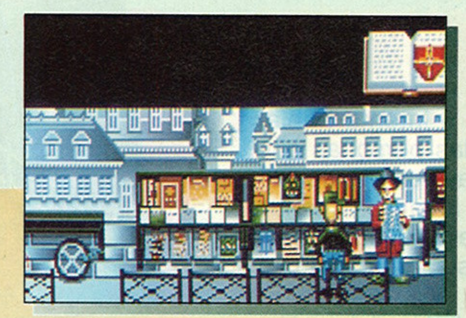




Pantalla 9

★ Aplica el *ordebrazo* sobre la boca de los dos leones. Pon ahora el *mutalógico* sobre la pata del león de la derecha. Cuando la levante, se la rompes con el *tiralógico* y recoges los guantes.

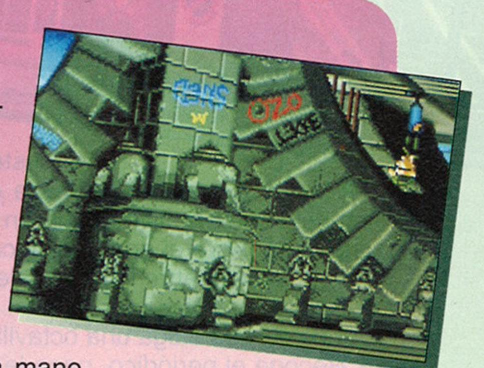
Juega con ventaja



Pantalla 10

★ Pincha el cursor sobre el "Romance" de Renart y sobre el libro que sale en la esquina derecha de la pantalla.
★ Coge el *tradulógico* y desaparece por la derecha.

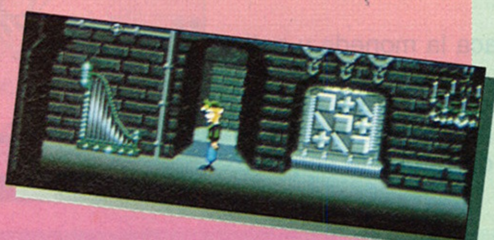
Pantalla 11



★ Dispara el *mutalógico* sobre el primero, tercero y sexto mascarón.
★ Aplica el *tradulógico* sobre el graffiti "Ozo" y vete al pasadizo.
★ Cuando la verja se cierre, pon la mano sobre "Ozo" (en la segunda "o") y sal por allí.

Pantallas 12 y 13

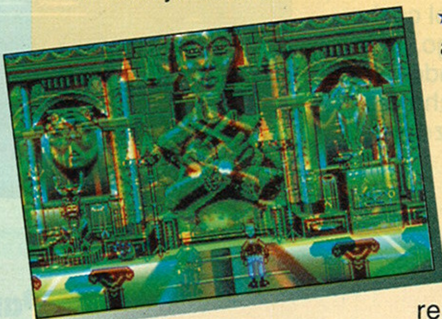
★ Presiona el primer anillo que te encuentres.
★ Aplica el *tiralógico* sobre la calavera y coge el frasco. Después, vete a la siguiente pantalla.



★ Toca el arpa y el primer botón del panel y regresa a la pantalla anterior.
★ Cuando aparezca la enorme roca, dale al anillo hasta que caiga al foso.
★ Llena el frasco con agua de la fuente y vete a la otra pantalla.
★ Dispara el *mutalógico* sobre el panel hasta conseguir la configuración que viste con el telescopio: cuadrado-cruz-triángulo, triángulo-cuadrado-cruz, cruz-triángulo-cuadrado.

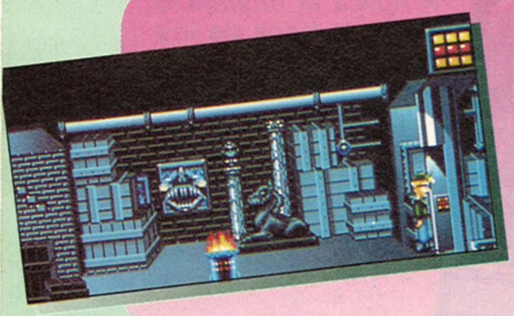
Pantalla 14

★ Echa el agua del frasco a la planta. Camina hacia el baúl, y cuando veas que la estatua abre los ojos, vuelve rápidamente a las baldosas que están debajo de ella.



★ Las respuestas a las tres preguntas son por orden: negro, blanco y rojo. Sitúate en la baldosa del color elegido y aplica el *mutalógico* sobre el brazalete tras cada respuesta. A continuación, coge el *salvelógico* del baúl.
★ Dirígete hacia la puerta y vuelve a las baldosas cuando la estatua abra los ojos. Las respuestas a las preguntas son amarillo y azul. Actúa como en las preguntas anteriores.

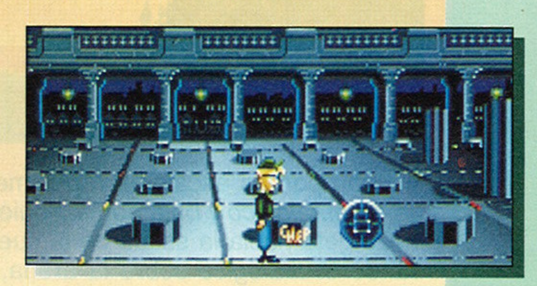
Pantalla 15



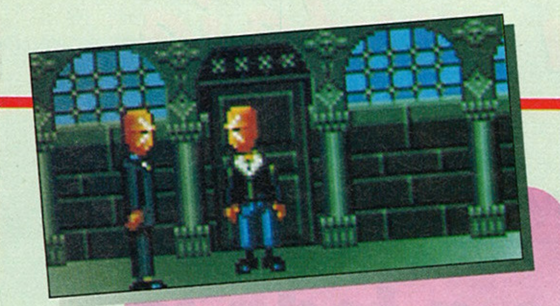
★ Toca el ojo del perro y recoge la ficha azul.
★ Dale a la válvula con el *mutalógico* y métete en el ascensor. La combinación es A1, B2, C3.

Pantalla 16

★ Aplica el *tradulógico* sobre el graffiti para obtener la combinación del transportador: A2, B2, C2. Aprieta la palanca verde.

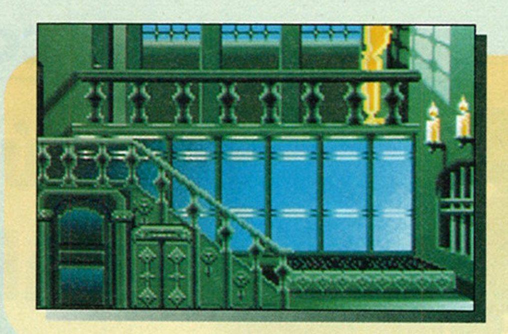


★ Camina por la zona iluminada hasta llegar cerca del graffiti. Aplica la ficha sobre la huella de la moneda en el suelo.



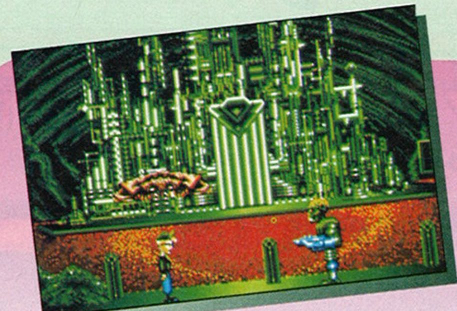
Pantalla 17

★ Ponte con rapidez el verdugo.



Pantalla 18

★ Aplica el *tiralógico* sobre las flores y recoge la planta.
★ Sube a la planta de arriba y coloca la flor entre las dos flores. Entonces serás teletransportado.

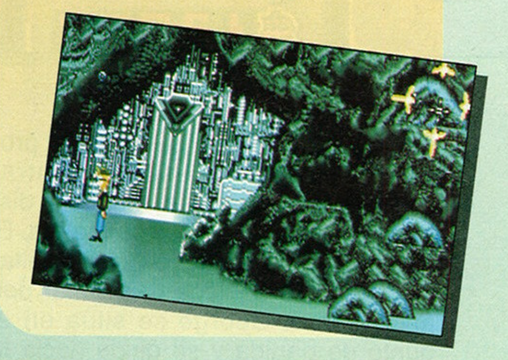


Pantalla 19

★ Toca la verja y utiliza el *tiralógico* para matar al bargoniano.
★ Toca los botones del ascensor y aplica el *mutalógico* sobre el último mojón de la derecha.
★ Cruza el foso por el camino que va apareciendo y siéntate en el sillón.

Pantalla 20

★ Aplica el *tiralógico* sobre todos los monstruos y vete por la derecha.



Pantalla 21

★ Aplica el *tradulógico* sobre la estela y desaparece por la derecha de la pantalla.



Pantalla 22

★ Dispara el *mutalógico* sobre el reflejo incompleto de Alain en el teletransportador.

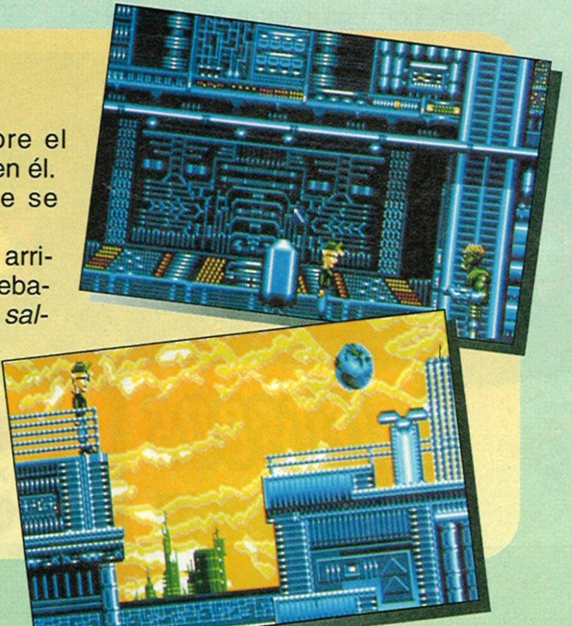
Pantalla 23

★ Camina por la plataforma hasta llegar a la tercera losa. Aplica el *mutalógico* sobre la misma.
★ Aprieta el botón de la derecha y vuelve a la losa. Aplica otra vez el *mutalógico* sobre esa plataforma.



Pantalla 24

★ Dispara el *mutalógico* sobre el asiento y acomódate después en él.
★ Elimina al bargoniano que se acerca con el *mutalógico.*
★ Coge el ascensor. Una vez arriba, aprieta un botón que hay debajo de los lectores e introduce el *salvelógico* en el lector 3.
★ Vuelve al ascensor, baja y sal de la pantalla por la derecha.
★ ¡Enhorabuena! Has liberado a la Tierra de la amenaza alienígena del planeta Bargon.



Juega con ventaja

JETSONS THE COMPUTER GAME

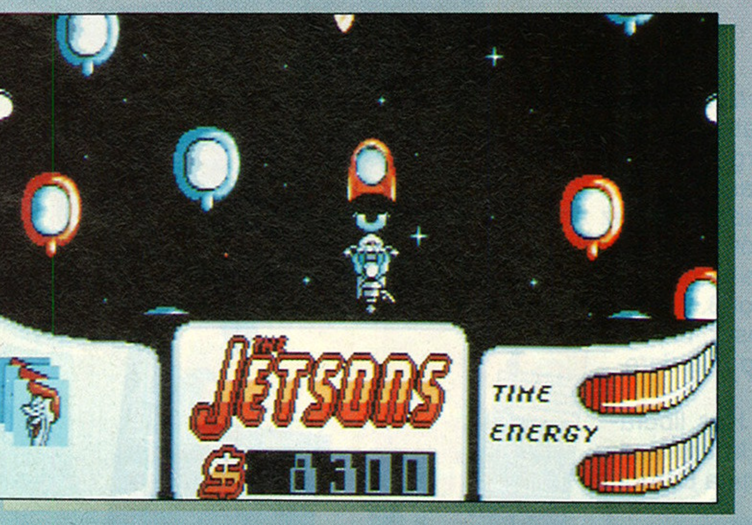
Reúne a toda la familia galáctica



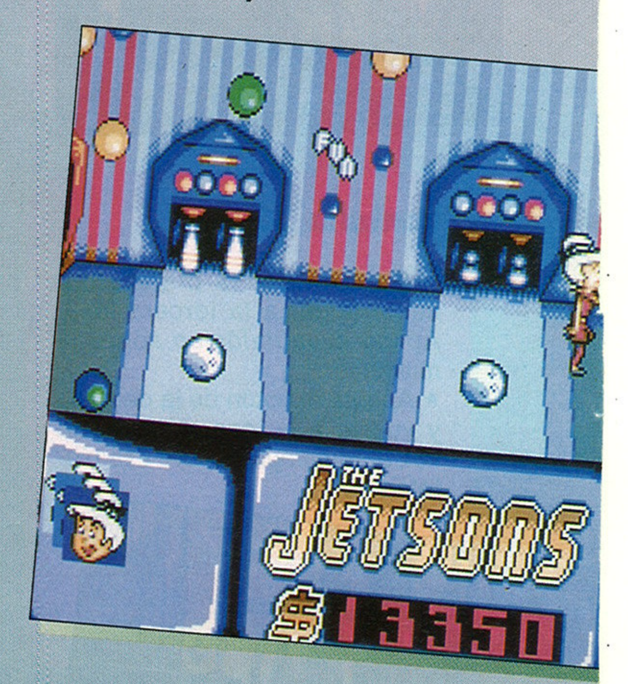


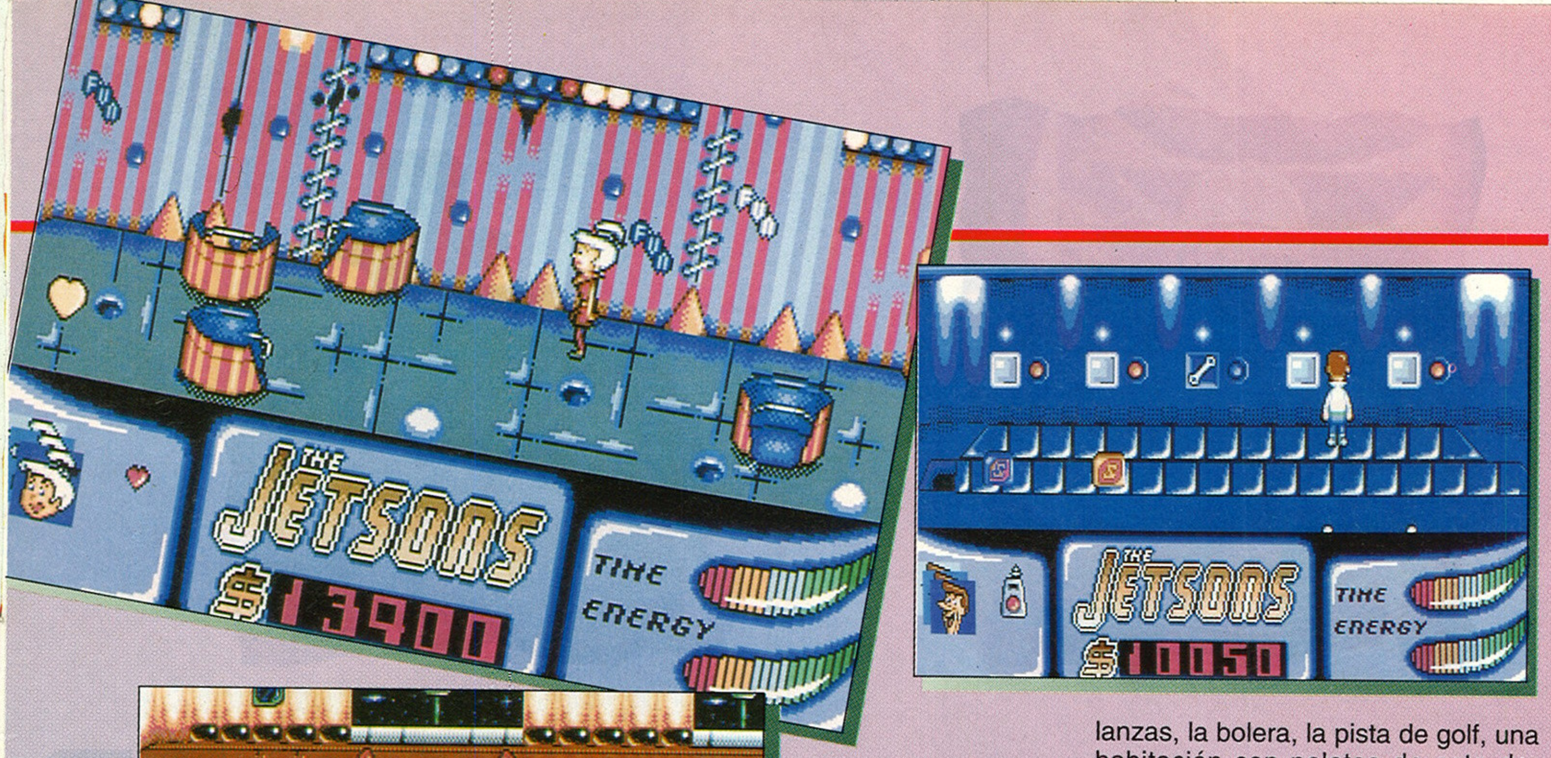
En la mitad del juego, la protagonista es Jane, la mujer de George. Entre los objetos que ha de buscar destaca el perro robot; con éste conseguirá que el ladrón huya.

En el primer nivel, George, el protagonista, necesita encontrar tres objetos que son el mando a distancia, la llave inglesa y su maleta. El mando se encuentra en una habitación a la que se llega tras tomar dos ascensores. George se sitúa en el punto de partida y se dirige hacia la estancia de la derecha, llena de trampas. Para desactivarlas, necesita pulsar los cinco botones de la pared. Después debe atravesar varias salas hasta un ascensor que le conducirá a la planta de abajo. Allí utiliza la rampa mecánica y entra en la habitación de la izquierda. Otra rampa, con una puerta que se debe cruzar, le conduce a la ventanilla con la preciada llave inglesa. George vuelve sobre sus pasos hasta el ascensor y toma el camino de la izquierda. En el tercer habitáculo es necesario que apriete las válvulas que cierran el vapor. Llega así hasta el elevador que estaba fuera de servicio, y que ya puede utilizar al disponer de la llave. El galáctico protagonista recoge el dinero de todos los aposentos adyacentes y vuelve a utilizar el ascensor. Ahora es preciso que regrese a éste con la cinta mecánica para, una vez dentro de la habitación, entrar por la puerta frontal. Tras apretar el botón rojo y coger el ascensor aparecerá en el alojamiento con el último objeto que nece-



Al final de cada fase hay que volar por el espacio y recoger las letras que componen la palabra "Jetsons".





En la última etapa, Elroy está perdido en el colegio. Para encontrar la salida debe coger todas las llaves y aprovisionarse de dinero.

sita en esta fase de la aventura: una maleta.
De nuevo vuelve al elevador fuera de servicio hasta llegar a una sala con un laberinto. Es el final de este nivel.

Los rincones de la casa

En la segunda etapa, el protagonista cambia. Ahora es la mujer de George, Jane, quien debe encontrar también tres objetos. Se trata de Astro, el perro robot, unos patines y un mando electrónico. Lo más importante de este nivel es atravesar todos los rincones de la casa hasta localizar las puertas secretas, de las que sólo se ven dos puntos blancos. Siempre que aparezca el ladrón debe utilizarse el perro para ahuyentarle. Los patines se encuentran en el jardín del lago, al que se accede por el ascensor de la izquierda. El mando sirve para desactivar el torpedo que obstaculiza el paso a la habitación que posee un elevador. Este conduce a un lugar donde un curioso lavavajillas arroja platos sin cesar. Aquí nos encontraremos a otro ladrón, por lo que necesitamos de nuevo al perro robot. Después se llega al final de la fase.
En la tercera etapa, la hija de George, Judy, tiene que encontrar al perro de la familia y cinco corazones. Es un nivel muy sencillo y sólo se necesita un poco de paciencia. Los corazones se encuentran en cinco lugares diferentes: una sala con lanzas, la bolera, la pista de golf, una habitación con pelotas de este deporte y, el último, en un recinto lleno de serpentinas. A continuación llegamos a una sala donde se encuentra una estrella del rock. Judy tiene que subirse encima de la tarima y entonces aparecerá el simpático perro.
En la fase final, Elroy se ha perdido en el colegio y tiene que localizar cuatro llaves para encontrar la salida, la última de las cuales se halla en el aposento con los tubos de ensayo gigantes.
Después de cada nivel hay que efectuar una travesía en el platillo volante y recoger las siete letras que forman la palabra "Jetsons" para llegar al final.
Por fin, la familia está reunida y pueden disfrutar de sus merecidas vacaciones.

ANDRES GARCIA







INDIANA COMIENZA LA

POR GEOR

Ya está con nosotros. Más joven, inquieto y temerario que nunca. Viendo mucho mundo, viviendo mil aventuras.

Y con los personajes más atractivos del siglo XX: Mata Hari, Pablo Picasso, Sigmund Freud, Lawrence de Arabia… En Egipto, India, Rusia, China, Africa, España…

Ya empiezan **"Las aventuras del Joven Indiana Jones"** en **Antena 3 Televisión.** Por mucho que hayas visto, aún no sabes de lo que "Indi" es capaz.







A JONES.
A AVENTURA.

GE LUCAS

LAS AVENTURAS DEL JOVEN INDIANA JONES

En Antena 3 televisión

Consejos y trucos

ARKANOID II

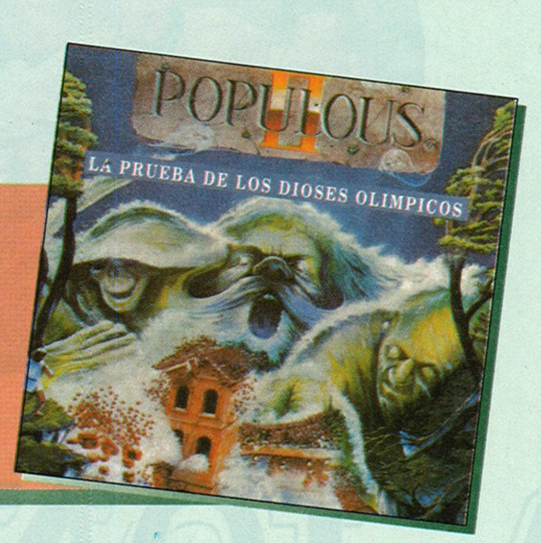
ATARI ST

Para pasar de fase cuando así lo desees, pulsa en la pantalla de presentación las letras que componen la palabra "IMAGE" en mayúsculas.
Después escribe con el SHIFT pulsado "PETEJOHNSON-WANTSCHEAT", con las comillas incluidas. Cuando estés jugando, pulsa S y se abrirán las puertas para pasar de fase.

POPULOUS II

AMIGA

Cuando crees a tu dios, introduce el siguiente password: ADKJUCMCZNDIFINL.
Podrás utilizar todos los poderes posibles.



LIFE FORCE

NES

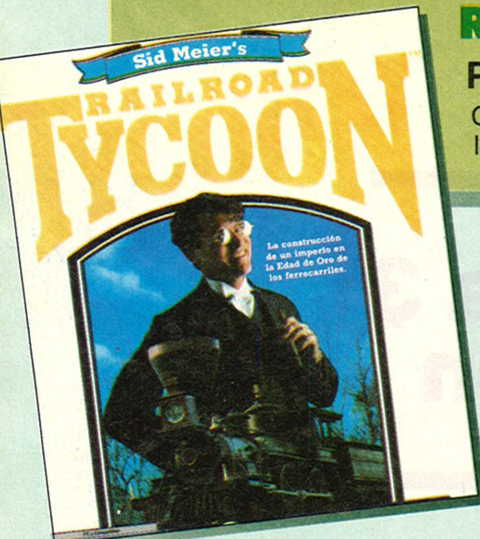
Para empezar con 30 vidas pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A y START rápidamente. Si juegan dos personas, pulsa SELECT justo antes de START.

BOULDERDASH

NES

Aquí te damos algunos passwords:
Hielo: 635870
Arena: 840137
Océano: 840967
Reliquia: 225378
Volcán: 752053





RAIL ROAD TYCOON

PC

Cada vez que pulses la tecla $ en la pantalla de F1, obtendrás 50.000 dólares más.

WING COMMANDER II

PC

Carga el juego utilizando "WC2 Origin -K". La O de Origin debe ser mayúscula y el resto minúsculas. Durante el juego destruirás a la nave en pantalla pulsando simultáneamente las teclas ALT y DEL, y además tendrás escudos infinitos. Este truco también funciona en WING COMMANDER y en las misiones especiales.

TURRICAN

AMIGA y ATARI ST

Si pones en la tabla de récords BLUES MOBILE, obtendrás 99 vidas en tu próxima partida.



BATTLE UNIT ZEOTH

GAME BOY

En la pantalla de presentación espera a que acabe de sonar la música. A continuación, pulsa el mando de dirección hacia abajo y los botones A y B simultáneamente, hasta que oigas un pitido. Haz esto tantas veces como niveles quieras saltarte.

GOLDEN AXE

MEGA DRIVE

Para escoger el nivel en que empezar, pulsa el mando direccional en diagonal abajo-izquierda, y a continuación pulsa A y START al mismo tiempo, con lo que aparecerá un número en la esquina inferior izquierda que indica el nivel de comienzo. Cámbialo utilizando los controles de arriba y abajo, y luego pulsa START.

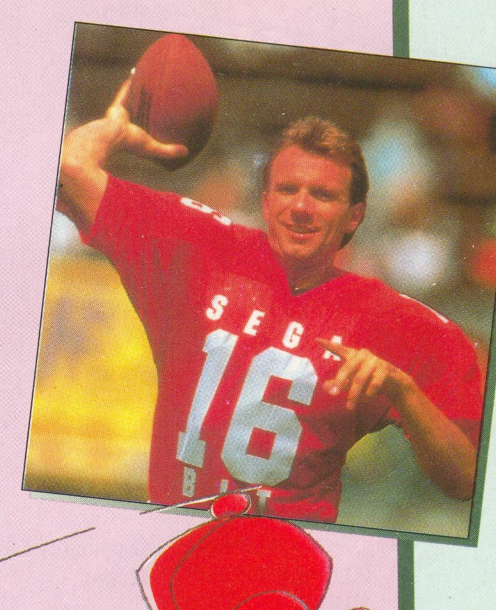
JOE MONTANA II SPORTS TALK FOOTBALL

MEGADRIVE

En la pantalla de opciones escoge "juego de liga" y a continuación la opción de password e introduce el siguiente código:
_00_XXXXAX
En el primer hueco va la letra correspondiente a los equipos que juegan, y en el segundo la semana del partido. Las letras posibles son:

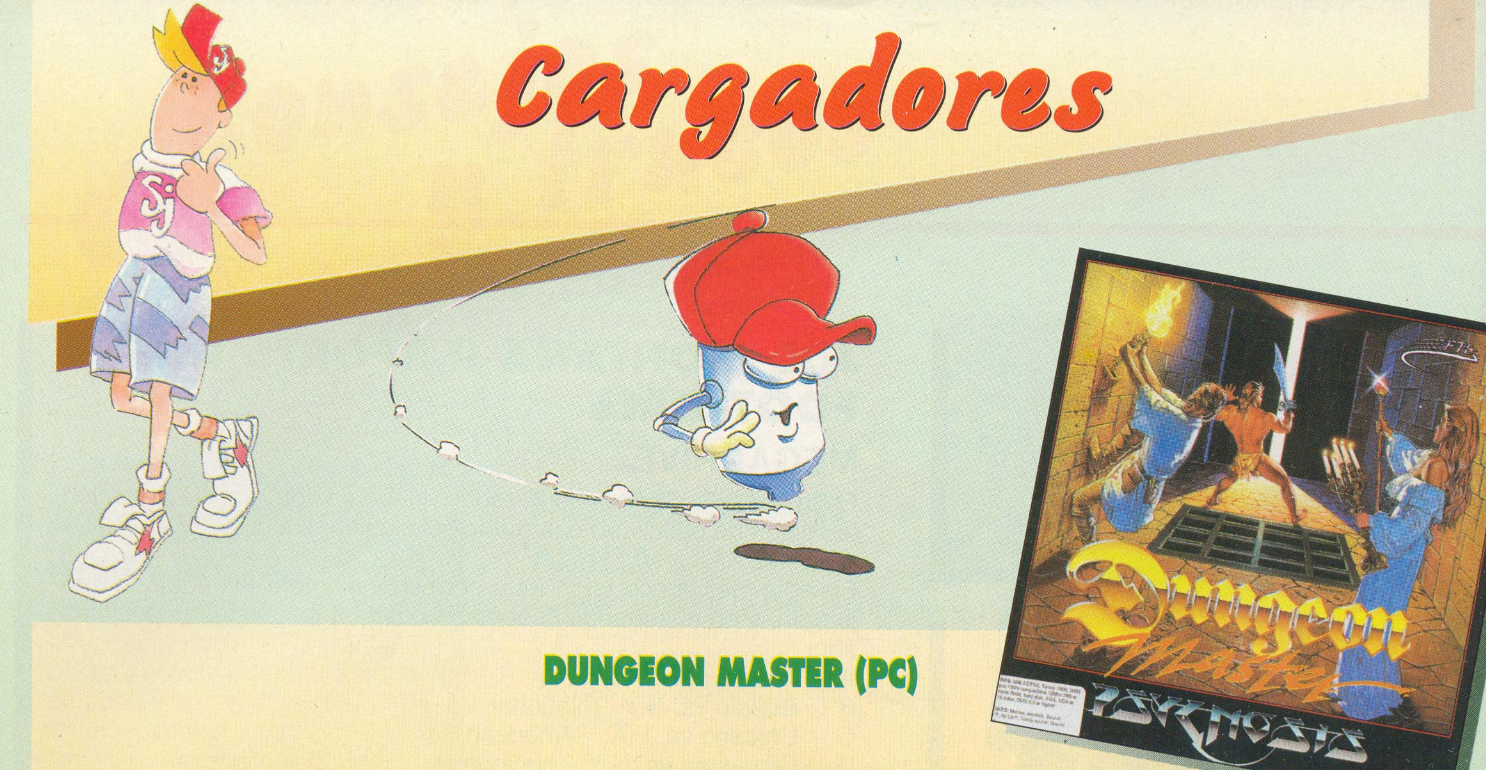
A - Atlanta vs. Buffalo
B - Buffalo vs. N.Y. - National
C - Chicago vs. L.A. - American
D - Cincinnati vs. N.Y. - National
E - Cleveland vs. N.Y. - National F - Dallas vs. L.A. - American
G - Denver vs. N.Y. - National
H - Detroit vs. Cincinnati
I - Green Bay vs. Cincinnati
J - Indianapolis vs. N.Y. - National
K - Kansas City vs. N.Y. - National
L - Houston vs. N.Y. - National
M - Los Angeles - American vs. N.Y. - National
N - Los Angeles - National vs. Los Angeles - American
O - Miami vs. N.Y. - National
P - Minnesota vs. Cincinnati
Q - New Orleans vs. Buffalo
R - New England vs. N.Y. - National
S - New York - National vs. Cincinnati
T - New York - American vs. N.Y. - National
U - Philadelphia vs. Kansas City
V - Phoenix vs. Cincinnati
W - Pittsburgh vs. N.Y. - National
X - San Diego vs. N.Y. - National
Y - Seattle vs. N.Y. - National
Z - San Francisco vs. Seattle
0 - Tampa Bay vs. L.A. - American
1 - Washington vs. Cincinnati

B - Week 1	L - Week 11
C - Week 2	M - Week 12
D - Week 3	N - Week 13
E - Week 4	O - Week 14
F - Week 5	P - Week 15
G - Week 6	Q - Week 16
H - Week 7	R - Playoff Round 1
I - Week 8	S - Playoff Round 2
J - Week 9	T - Sega Bowl
K - Week 10	



Por ejemplo, el password L00PXXXXAX nos llevará al partido Houston-New York en la semana 15 de la liga.

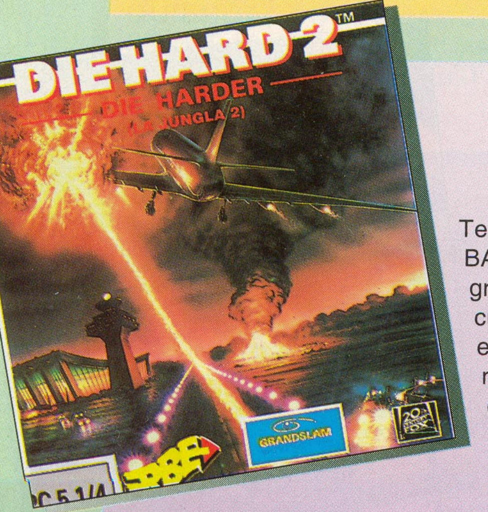
Cargadores



DUNGEON MASTER (PC)

Teclea el siguiente cargador en el BASIC de tu ordenador, luego haz RUN y, si no ha habido errores, se creará en el disco un programa llamado CDM.COM. Ejecútalo y luego carga el juego normalmente: obtendrás energía infinita para todos los personajes.

```
10 'Generador de cdm.com. (c) T.T.F.
20 OPEN "R",#1,"cdm.com",1
30 FIELD #1,1 AS A$
40 I=1
50 FOR L=1 TO 9
60 S=0:READ L$
70 FOR J=1 TO LEN(L$)/2
80 B=VAL("&H"+MID$(L$,2*J-1,2)):S=S+B
90 LSET A$=CHR$(B)
100 PUT #1,I:I=I+1
110 NEXT J
120 READ SL:IF S<>SL THEN 160
130 NEXT L
140 CLOSE #1
150 PRINT "cdm.com creado correctamente":SYSTEM
160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END
200 DATA "EB690000000080FC2C755A558BEC5053",1594
210 DATA "1E8B46023DFB1875488B460405640FB9",1284
220 DATA "2C018ED8813EC1192689740540E2F3EB",1876
230 DATA "30BB9090891EC119891EC319891E101E",1508
240 DATA "891E121E2D80018ED8891E381733C08E",1378
250 DATA "D8FA2EA10201A384002EA10401A38600",1480
260 DATA "FB1F5B585DFA2EFF2E02010E1FB82135",1469
270 DATA "CD212E891E02012E8C060401BA0601B8",1028
280 DATA "2125CD21BA6B01CD27",846
```



DIE HARD 2 (PC)

Teclea el listado desde el BASIC, para crear el programa CDIE2.COM, y ejecútalo antes del juego. De este modo, lograrás inmunidad ante las balas enemigas.

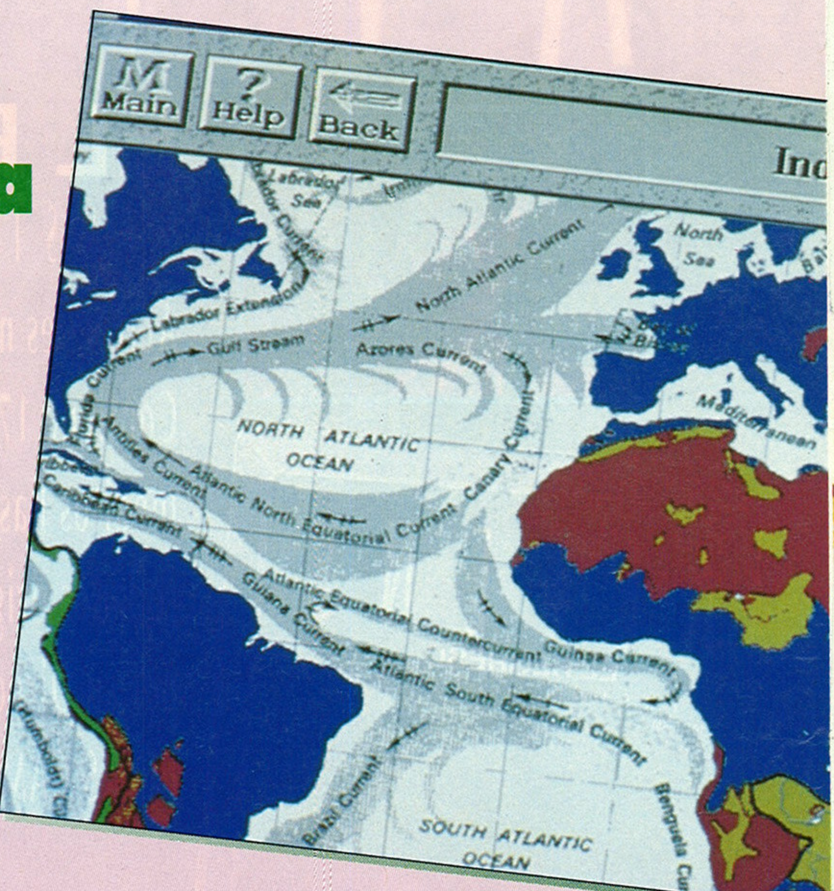
```
10 'Generador de cdie2.com. (c) T.T.F.
20 OPEN "R",#1,"cdie2.com",1
30 FIELD #1,1 AS A$
40 I=1
50 FOR L=1 TO 7
60 S=0:READ L$
70 FOR J=1 TO LEN(L$)/2
80 B=VAL("&H"+MID$(L$,2*J-1,2)):S=S+B
90 LSET A$=CHR$(B)
100 PUT #1,I:I=I+1
110 NEXT J
120 READ SL:IF S<>SL THEN 160
130 NEXT L
140 CLOSE #1
150 PRINT "cdie.com creado correctamente":SYSTEM
160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END
200 DATA "EB44000000003D001A7535558BEC501E",1130
210 DATA "51568B46023D4B2E75218B46048ED832",1331
220 DATA "C0A2FF44A248B633C08ED8FA2EA10201",2154
230 DATA "A340002EA10401A34200FB5E591F585D",1314
240 DATA "FA2EFF2E02010E1FB81035CD212E891E",1349
250 DATA "02012E8C060401BA0601B81025CD21BA",1054
260 DATA "4601CD27",315
```

Juega y aprende

WORLD VISTA, EN *CD-ROM*

El mundo a la carta





El WORLD VISTA, de Applied Optical Media Corporation, es un atlas multimedia geopolítico y social, mediante el cual podemos explorar el mundo a través de mapas detallados de unos 220 países y de sus principales ciudades, y que dispone de miles de fotos representativas e, incluso, canciones típicas y frases habladas por nativos del lugar.



Este programa que, además de por el mero aspecto lúdico destaca por su cuidada presentación y estética, se fundamenta en una completa base de datos a través de la cual podemos viajar mediante iconos claros y concisos. Ello nos permite acceder a información estadística e histórica, conocer banderas, religiones y culturas de forma inmediata (es decir, cuando seleccionamos el país deseado) o indirectamente, al comparar los datos del lugar visitado con el resto del mundo, empezando con los más próximos según el dato consultado.

No hay pérdida

El menú principal permite seleccionar cualquier nación por orden alfabético, acceder a la librería general (mapas, cultura, ciudades, tópicos, banderas, lenguas y hechos históricos), a información global o al mapamundi inicial, para emprender la

Desde el menú general se puede obtener información sobre cualquier país o acceder a la biblioteca global alfabéticamente (tópicos, banderas, lenguas, etc.).

Una vez localizado el país escogido, se puede acceder a información política, demográfica, económica o geográfica con posibilidad de retroceder a la pantalla anterior.

búsqueda geográfica. Una vez que entramos en el país deseado, podemos elegir entre: población (número de habitantes, densidad demográfica, religión, etc.), política (forma de gobierno, apuntes históricos, etc.), economía (Producto Interior Bruto, renta per cápita, etc.) o geografía. En cualquier momento es posible retroceder a la pantalla anterior o volver al menú principal.

Hay que subrayar la increíble facilidad de manejo y de retroceso del programa, lo que contribuye a que el usuario no se pierda por alguno de los innumerables canales informativos que posee el atlas, ya que se puede retomar en cualquier momento el hilo de la búsqueda

El programa explora el mundo a través de los mapas detallados de unos 220 países y sus principales ciudades.

El equipo

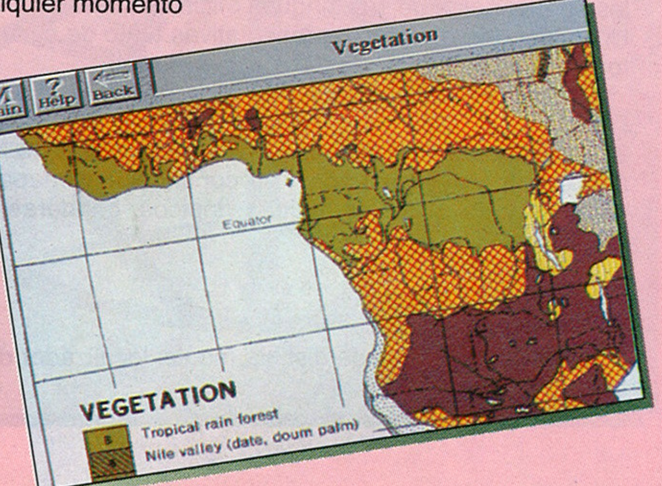
◆ Hardware: ***PC Multimedia*** (***AT 286*** o superior, más extensiones multimedia audio y lector de ***CD–ROM***), monitor color y tarjeta ***VGA*** de 256 colores

◆ Software: **WINDOWS 3.0,** además de extensiones ***Multimedia 1.0*** o **WINDOWS 3.1**.

Las anécdotas

Tras haber rastreado los entresijos de este libro óptico, hemos podido apreciar notas tan curiosas como estas:

Si se accede a España (o sea: a "Spain"), se puede



EDUCACION

Juega y aprende

comprobar que, por mucho que digan que nos modernizamos, para los americanos seguimos siendo un pueblo de folclóricos, y entre las diez fotos que aparecen de nuestro país encontramos ovejas y pastores, chulapas en una corrida de toros y demás tópicos habituales.La canción que nos "representa" en este festival es una malagueña cantada por Chinín de Triana, acompañado a la guitarra por Emilio Bonat. Como comprobarás, muy flamenco todo.

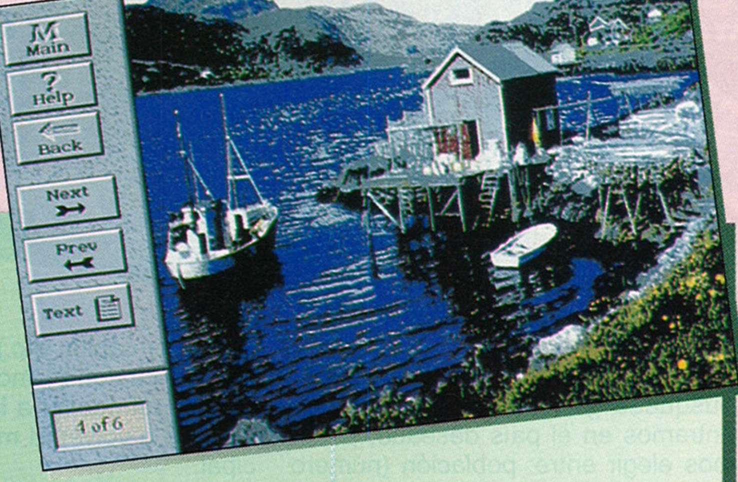
Podrás ver unos más que interesantes mapas, no sólo de España, sino también de Barcelona, de Madrid y sus alrededores, así como unos breves apuntes históricos y económicos de nuestra nación que recogen la transición a la democracia.

Resulta curiosa la clasificación que aparece de los partidos políticos de nuestra nación, ya que lleva el siguiente orden: Convergencia y Unión, Popular, Izquierda Unida y Socialistas... Tiene gracia, ¿verdad?. Anécdotas aparte, el **WORLD ATLAS**, que sale con un precio de venta al público de unas 8.000 ptas., resulta suficientemente interesante e instructivo para cualquier tipo de usuario, sin necesidad de que tenga unos profundos conocimientos informáticos.

GREGORY A. BOTANES



La información está bien acompañada de diversos tópicos y fotografías de las gentes y lugares más representativos de cada país del mundo.



Por todos los caminos

Países

Accediendo a un país desde esta opción, podremos seleccionar:

El mapa del mismo

Los mapas de sus principales ciudades

Su bandera

Sus datos geográficos, demográficos, políticos y económicos

Sus tópicos históricos, económicos, populares y políticos

Su música, mediante un ejemplo representativo

Su lenguaje: podrás escuchar las frases más habituales en una o dos de sus lenguas oficiales

Una selección de fotos representativas tanto de su entorno como de sus gentes.

Librería

Escogiendo esta opción, podremos seleccionar, primero, la materia deseada y, a continuación, mapas globales y de ciudades, cultura, tópicos, banderas y lenguaje.

Tópicos mundiales

◆ Información general

Aspectos geográficos de distinta índole: localizador de país, principales masas de agua, las mayores ciudades, las montañas más importantes y los ríos más largos y caudalosos. En cada uno de estos apartados se mostrará la situación y en la mayoría de los casos irán acompañados de información estadística

◆ Mapas temáticos

Con diversos tópicos del mundo y de cada uno de los cinco continentes

Mapas

Si se accede a través de esta opción, se puede seleccionar una región geográfica y un país desde un gráfico para ver su mapa.

Ayuda

Se encontrará siempre disponible pulsando con el ratón en el extremo superior izquierdo de cada pantalla que aparezca tras el menú principal.

Compite con tus hijos y sus amigos y disfruta la emoción **SCALEXTRIC.** Mucho más que un juego. Circuitos, coches, recambios y accesorios con los que podrás continuar tu afición durante años. Vive la competición real. Sólo **SCALEXTRIC** es capaz de ilusionarte.

SCALEXTRIC

Amigos para Siempre





TU MUNDO

Estilismo: Rafael Gregori

AL COCHERITO LERE

Es el mundo de los coches en miniatura. Pero no tanto, ya que algunos de estos automóviles radiocontrolados llegan a alcanzar hasta los 80 kilómetros por hora. Funcionan con una emisora de 27 megaherzios y baterías níquel-cadmio. Y son toda una pasión para los aficionados a las maquetas, ya que las reproducciones son perfectas, incluso en su aspecto mecánico: la mayor parte de los modelos poseen tracción a las cuatro ruedas, diferenciales y amortiguación independiente. Y para que no falte detalle, se celebran anualmente competiciones con sustanciosos premios.



Precios y direcciones:

Ferrari F-40: 26.040 pts.; Jordan 191: 21.672 pts.; Nissan Skyline: 26.040 pts.; Nissan 300 ZX: 23.520 pts.; Top Force Evolution: 53.424 pts.; Bullhead: 45.360 pts.; Toyota Hi-Lux: 33.432 pts.; Toyota Celica "Carlos Sainz" GTE: 26.040 pts.

☒ Madrid: Bazar Mila, Gran Vía, 33. Model Reyna, Desengaño, 24. Modeltec, Cº Comercial La Vaguada y Cº Arturo Soria Plaza.
☒ Barcelona: Palau, Pelayo, 34. Modelismo Xiroi, Muntaner, 32.
☒ Valencia: 5 Avenida, Tlf: 96-3526774. El Fallero, Sueca, 31.
☒ Bilbao: Hobby´s Bilbao, Gran Vía, 57.

SEGUNDO LP DE LA TRAMPA

El rock también es amor y melodía

Casi dos años después de sacar a la luz su segundo álbum, "Volver a casa", ya suena "Bailando rock and roll", un trabajo donde Pablo (voz y guitarras), Santos (batería) y Jesús (bajo) entremezclan el rock puro y duro con las más románticas y tiernas baladas. Seguro que con sus diez últimos temas es más fácil caer en LA TRAMPA.



¿A qué se debe la tendencia hacia el rock duro que se aprecia en algunos de vuestros últimos temas?
Nunca hemos tenido miedo a evolucionar porque creemos que es lógico aunque no acertemos. Los temas más duros de **Bailando rock and roll** intentan reflejar, lejos del sincronismo y la perfección de un estudio de grabación, cómo son nuestros conciertos en directo, donde se produce el sonido de LA TRAMPA en su forma más pura.

Sois fieles seguidores de mitos como Queen, Brian Adams o Springsteen. ¿A quién no queréis pareceros?
Algunas personas tratan de meternos en el mismo saco que incluye a todas esas bandas que ahora están de moda y que tocan ese pop-rock español que tanto se vende. Aunque suene un poco a tópico, queremos seguir nuestra línea independientemente de que guste o no.

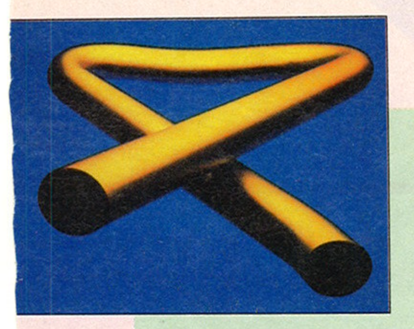
¿Pero vuestro público es el mismo?

Nunca caeremos en la trampa de hacer pop-rock comercial

Al principio es posible, pero según nos van conociendo ven que somos una banda rock y dejan de confundirnos con otras formas de hacer música que nada tiene que ver con nuestro estilo.

¿Por qué los duros rockeros cantan tiernas baladas?
El rock es una forma de vivir además de una clase de música, y en esa forma de vivir entra perfectamente la balada que refleja los sentimientos del rockero. No todo es acción y watios de sonido, también hay amor y melodía, aunque el fondo de ambos estilos sea el mismo.

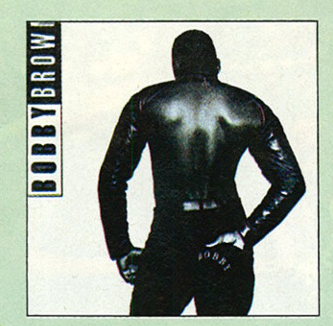
¿Una corta carrera discográfica para un viejo grupo?
Así es esta profesión. La formación nació en 1982 y dos años después obtuvo el segundo premio Villa de Madrid, precisamente el año que ganó LA FRONTERA, y en 1988 ganamos el Rompeolas; sin embargo, los vinilos tardaron más en llegar.



Campanas al viento

Han pasado casi dos decenios desde que un niño prodigio de la música, MIKE OLFIELD, asombrase al mundo con su **Tubular bells**. Ahora, tras muchos experimentos casi siempre acertados, y una inquietud musical evidente, regresa con la segunda parte de tan excepcional trabajo. A priori, surgían incógnitas que cuestionaban la continuidad de su inspiración o que anticipaban otra gran genialidad de este músico guerrero.
Ni una cosa ni otra. Esta segunda parte completa el trabajo, redondea la sinfonía, pero no sorprende por su novedad. Probablemente, esta vez no contará con el respaldo de una película, como sucedió con su inicial trabajo y con *El exorcista*.

De todo un poco



BOBBY BROWN es un intérprete de lo mejorcito que se puede encontrar en la última hornada. Entre sus virtudes, destaca la inquietud por diferentes estilos, y en cada uno de sus trabajos se puede encontrar desde un rap a una balada y, casi, casi, un swing. En **Bobby**, su último disco, esta constante se pone de relieve con raps del estilo de *Humpi'n around*, la calidad del medio tiempo en *Good enough* o *Something in common* –dúo con WHITNEY HOUSTON–, y la sobriedad de una espléndida balada, *I'm your friend*, que se encarga de interpretar junto a DEBRA WINANS.



Aprovechones

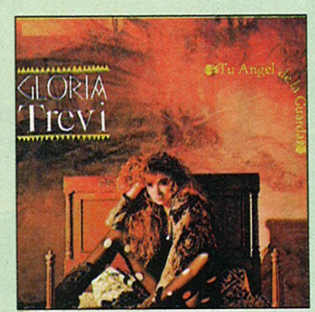
La música de ROXETTE siempre reconforta y mucho más si, como en este caso, se trata del álbum doble de recopilación titulado **Tourism**. Son canciones grabadas en directo, estudio o incluso en habitaciones de hoteles –suites lujosas, más bien–, que completan un producto tan distinto como original. Todos los temas fueron grabados en la gira mundial *Join the joyride*, que llevaron a cabo entre 1991 y 1992. Río de Janeiro, Los Angeles, Copenhague y Estocolmo fueron las ciudades seleccionadas.

Antes del agente Cooper

David Lynch presentó en Cannes el pasado año un largometraje en el que explicaba los antecedentes de la serie televisiva **Twin Peaks** y, como es habitual, ANGELO BADALAMENTI se encargó de musicarlo.



Hay composiciones variadas y nuevamente la voz de JULEE CRUISE aparece en primer plano, esta vez junto a la de JIMMY SCOTT y a la del propio BADALAMENTI, en unas digitalizaciones que pueden subrayar las imágenes, pero que en el disco no añaden demasiado.



Escolta mejicana

Cada vez son más los mejicanos que irrumpen en nuestro panorama musical. La última ha sido GLORIA TREVI, cuya voz supera con creces a sus canciones. **Tu ángel de la guarda** muestra un tono que, en ocasiones, resulta irreverente, y nos cuenta historias de ruptura a medio camino entre LAS VULPES y AEROLINEAS FEDERALES.

La agrimensura



Agrimensura es la ciencia que mide los campos y NO ME PISES QUE LLEVO CHANCLAS representan a los paladines, hasta ahora únicos, del agro rock. Lo cierto es que el rock no es la constante de su último disco, **Melodías en adobo**, que se recrea con tangos, garrotines y algún que otro tímido intento de blues. Sus letras son graciosas, y musicalmente han mejorado bastante, hasta tal punto que ellos mismos se han cuidado de la producción y deben estar contentos del resultado final. Otra cosa es que luego nos quieran hacer comulgar con piedras de molino en otros aspectos.



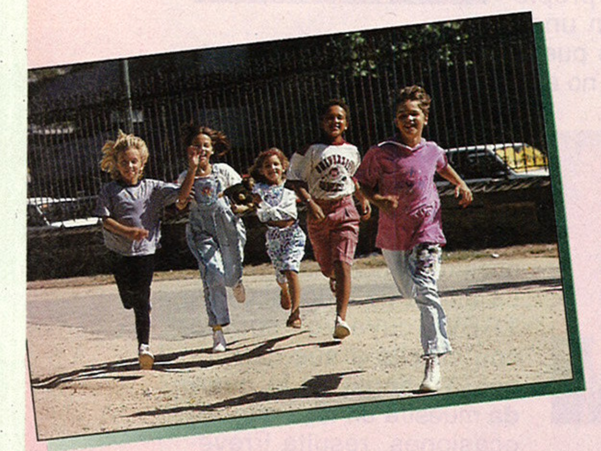
Una fecha y un lugar

CATORCE DE SEPTIEMBRE es el nombre del grupo que, surgido del País Vasco y con dos líderes claros, Ecequiel Barricart y Eneko Abril, intenta seguir los caminos abiertos en su día por HEROES DEL SILENCIO: fuerza en las canciones, agresividad en sus formas, pero capaces de llegar a un gran público. Su tarjeta de presentación se titula **Deseos prohibidos**. A comienzos de los setenta, los sellos discográficos españoles buscaban soluciones parecidas a las de SLY AND THE FAMILY SONE en Norteamérica. O en veinte años pocas cosas han pasado en la música, o se ha tardado dos décadas en hallar la senda.

Dale marcha

BOM BOM CHIP

La marcha no tiene edad



Hace mucho tiempo ya que grupos como Parchís, Botones o el dúo Enrique y Ana dejaron de sonar. Ahora cinco chicos, que tienen entre seis y diez años, intentan recuperar el espacio dejado por ellos, con mucha marcha y temas de ahora. Se trata de Rebeca, Estela, Cristina, Sergio y José, BOM BOM CLUB.



Multiplicando por cero *y* **Groenlandia** *son los primeros títulos de este grupo de y para chavales, Bom Bom Club.*

Son cinco niños que no se diferencian en absoluto de los demás. Uno de ellos juega al tenis, otro practica Tae-kwondo, a todos les gusta como canta Emilio Aragón y Michael Jackson, pero sobre todo les vuelven locos lo videojuegos.

¿De dónde salís vosotros?

Nos seleccionaron en unas pruebas y antes no nos conocíamos. Es la primera vez que cantamos, excepto Sergio, que ya lo había hecho con un señor que se llama Francis Cabrell, ese que la quiere a morir.

¿Conocéis a grupos como Parchís o Botones?

Sí, los hemos oído. Nosotros somos como ellos, pero con mucha más marcha. Interpretamos canciones de ahora y otras que ya existían, pero a nuestra manera. También hemos hecho un vídeo donde cantamos y bailamos a tope, que se va a ver en televisión este mes.



¿Qué os dicen vuestros compañeros del colegio?

Algunos no se lo creen y otros tienen un poco de envidia porque les gustaría estar en nuestro lugar. A nosotros nos pasaría lo mismo, porque es muy divertido y lo pasamos muy bien.

¿Cuáles son los temas que habéis grabado?

Primero saldrán dos que son: *Multiplicando por cero* y uno muy conocido que se llama *Groenlandia*. Luego otros que se titulan *Solo en casa*, *Selvas africanas*, *Corazón de tiza*, que también es muy famoso, *La bola de cristal* y algunos más que no recordamos ahora.

EL CONCIERTO DEL MES



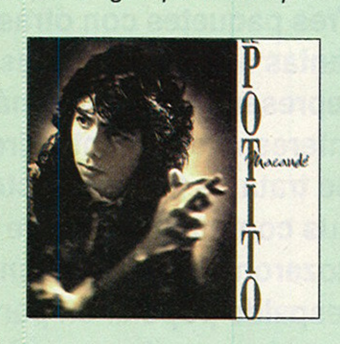
Adios, Mark Knopfler

Los "sultanes del swing" concluyen el día 6 de este mes, en Madrid, la más larga gira hecha nunca en nuestro país por uno de los grandes grupos del rock mundial. Como promoción de su último disco, **On every street**, DIRE STRAITS inició a principios de año un tour que les llevará a lo largo y ancho del planeta durante más de dos años.
Con emblemáticas canciones como *Sultans of Swing*, *Romeo and Juliette* o *Local Hero*, Mark Knopfler y su grupo consiguen mantener toda la emoción contenida en su música durante las dos horas largas que dura el concierto.
Si algo destaca en este viaje a través del mundo de los sultanes rockeros, es la potencia de sonido que llevan y que ya dio algunos problemas en Madrid, el pasado mes de mayo.

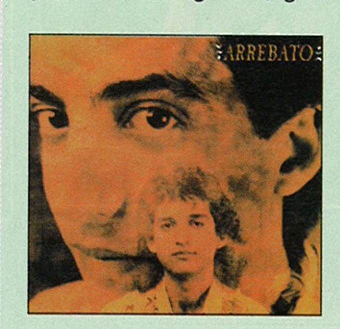


Y si te vas por rumbas ...

La ceremonia de clausura de los Juegos Olímpicos de Barcelona ha dado un espaldarazo a la rumba catalana. De la misma forma que ha ensalzado el regreso de PERET, también ha reafirmado la reivindicación de muchos gestos ye-yés propuestos por LOS MANOLOS. Este grupo catalán es capaz de arrancarse por rumbas con una canción de THE BEATLES, con el *Amigos para siempre* o con la Quinta Sinfonía que se cruce en su camino.
The rumba party incluye también a otros rumberos catalanes, LOS AMAYA, aunque la participación de estos dos hermanos se reduce únicamente a uno de sus temas más populares.



La rumba sigue y lo hace en su espíritu más puro de la mano de EL POTITO, a quien algunos consideran como el sucesor de CAMARON, por aquello de a rey muerto, rey puesto. Este gitano, gracias a **Macandé,** fue el primero en lanzarse al ruedo tras la muerte del ídolo de La Isla, y eso es bueno, porque el primero golpea dos veces, pero también es malo porque toda comparación es odiosa.



En otro estilo, con rumbas no tan ortodoxas y alejados de lalailo de los catalanes, ARREBATO nos proponen **Rumba Canalla.** Se trata de otro dúo formado por Pedro Javier González y Rafael Maya, quienes, muy probablemente, tengan que bajar el listón para llegar a públicos mayoritarios.

HIT PARADE

1	**BARCELONA GOLD**	**VARIOS**
2	Calor	Julio Iglesias
3	Llámalo sueño	D.B.K.
4	Máquina Total Vol. 4	Varios
5	Gigantes	Varios
6	Por fin es viernes	Varios
7	Tren de largo recorrido	La Unión
8	The One	Elton John
9	Live at Wembley	Queen
10	Física y Química	Joaquín Sabina

Datos facilitados por El Corte Inglés

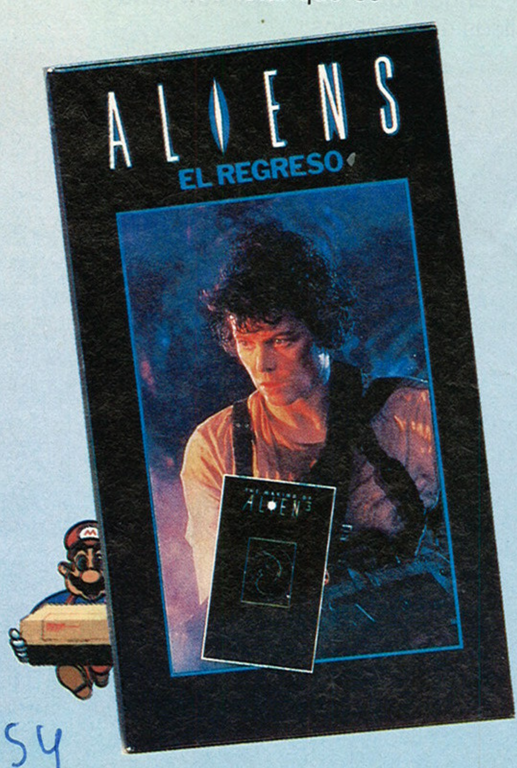


ALIEN, LA JUNGLA DE CRISTAL, TRAS EL CORAZON VERDE...

Cajas de aventuras

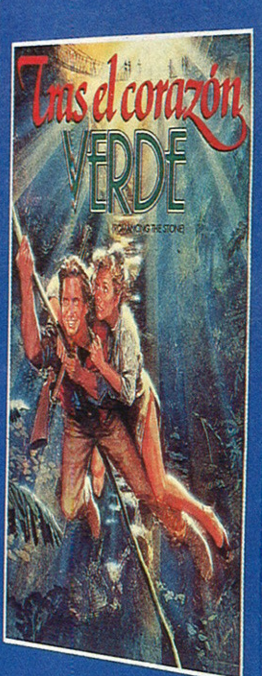
Tres paquetes con otras tantas aventuras dobles representan la oferta más interesante en venta directa. Se trata de tres productos y sus continuadores, que gozaron en su día de un gran respaldo popular en pantalla grande y con los que ahora podemos disfrutar en casa.

La angustia serviría como definición a las dos primeras entregas de *Alien*, que ahora podemos completar con la tercera en las salas comerciales. **Sigourney Weaver**, la heroica teniente Ripley, se enfrenta con el monstruo letal que se apodera de la nave Nostromo, y viaja a los confines del espacio exterior para enfrentarse a "la madre de todas las criaturas".













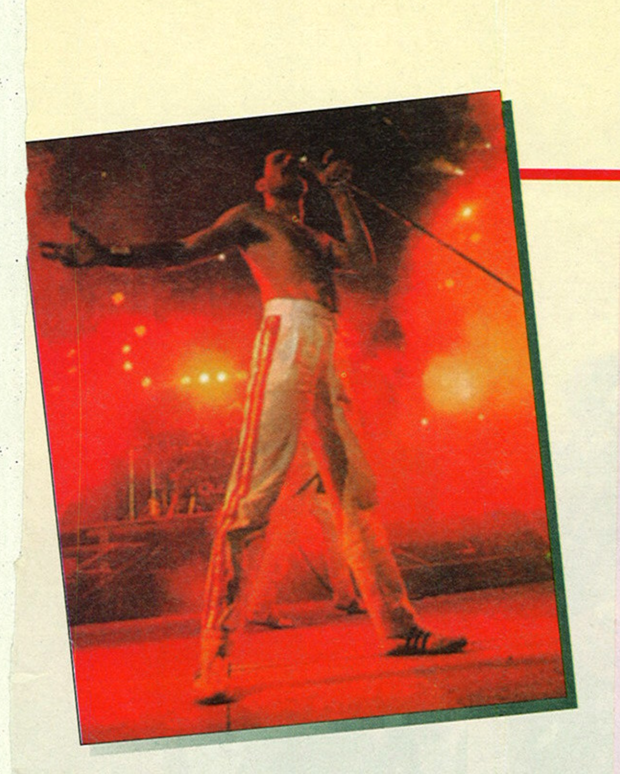
Michael Douglas aprovecha su instinto, junto a Kathleen Turner, en pos de piedras preciosas.

La desesperación se pone de manifiesto en *La jungla de cristal*, con las dos intervenciones que, dos días de Nochebuena en años consecutivos, debe llevar a cabo el inspector McClane encarnado por **Bruce Willis**, dos días de Nochebuena en años consecutivos cuando solamente pretende reunirse con su mujer. La primera tiene lugar en un rascacielos, y la segunda, en el aeropuerto de Los Angeles. Los canallas, ya se ve, andan por todas partes.

El instinto básico, antes de meterse en honduras, sirve como tabla de salvación a **Michael Douglas** y **Kathleen Turner**. A la pareja compuesta por el aventurero y la escritora no la dejan en paz ni cuando van tras el corazón verde ni desde el momento en que se atreven a buscar la joya del Nilo. Traficantes de drogas y mercenarios peligrosos acechan, mientras **Danny DeVito**, convertido en una especie de Capitán Garfio moderno, se las ve y se las desea con un cocodrilo en la primera parte de la saga.

J. P. DE CASTRO

Tele



Mercury en vivo

Tras el fallecimiento de **Freddy Mercury**, los discos y vídeos de **Queen** han redoblado su valor en el mercado, de ahí que distintas compañías aprovechen productos que se habían quedado en un cajón, para exprimir al máximo la sombra de uno de los líderes musicales más carismáticos de los ochenta.
Esta vez estamos de suerte, ya que en este vídeo se recoge el concierto ofrecido en Wembley por el grupo en julio de 1986 ante más de 150.000 personas. Lo mejor de su discografía, prácticamente el álbum doble que contiene sus grandes éxitos, está a nuestro alcance a lo largo de 75 minutos de música e imagen.

Inglés en dibujos animados

Aprender el idioma de Shakespeare cada día es un poco más fácil. La última novedad reside en una cinta de vídeo para los más pequeños, con 340 palabras presentadas en dibujos animados. No es necesaria la ayuda de un experto o de personas mayores, lo que facilita su uso. Este curso de inglés fomenta al unísono la escritura y la pronunciación, al tiempo que se acompaña de un cuaderno y lapiceros para colorearlo.

Vuelve Sensación de vivir

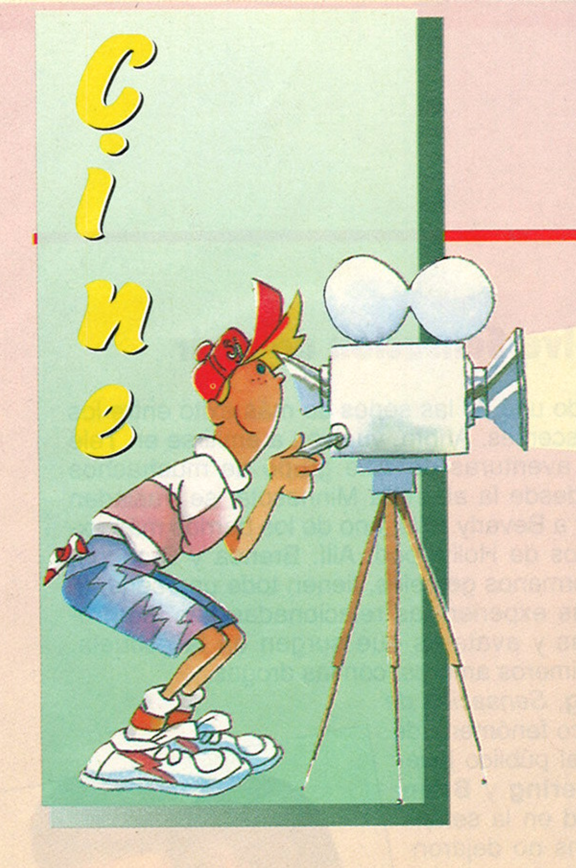
Ha sido una de las series de más éxito entre los adolescentes. Ahora, vuelven a emitirse en Tele 5 las aventuras de este grupo de muchachos que, desde la aburrida Minnesota, se trasladan a vivir a Beverly Hills, uno de los barrios más exclusivos de Hollywood. Allí, Brenda y Brandon, los hermanos gemelos, tienen toda una serie de nuevas experiencias relacionadas con los problemas y avatares que surgen en la escuela, con las amistades, con sus primeros amores, con las drogas.
Producida por **Aaron Spelling**, *Sensación de vivir* ha provocado un auténtico fenómeno de masas, especialmente entre el público juvenil femenino. Cuando **Ian Ziering** y **Brian Austin Green** –Steve y David en la serie– visitaron nuestro país, las fans no dejaron de seguir a sus nuevos ídolos por todo Madrid. Con la tercera parte de la serie, cuyos capítulos se emiten casi a la vez que en Estados Unidos, tanto **Jason Priestly** como **Luke Perry**, así como la protagonista femenina, **Shannen Doherty**, podrán ser seguidos por miles de jóvenes que han conseguido crear casi un mito de estos actores.
Por otra parte, el éxito de esta producción norteamericana ha traído consigo una secuela: los telefilmes que llevan por título *Mel Rose Place*, en la que los mismos protagonistas se han independizado y hacen su vida en la universidad. La emisión de esta serie comienza también en este otoño.

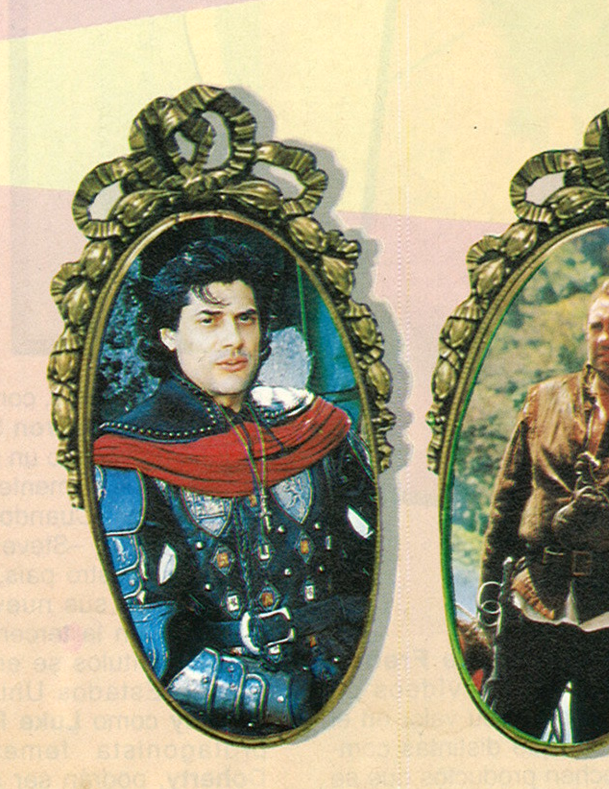


El Joven Indiana Jones, en Antena 3

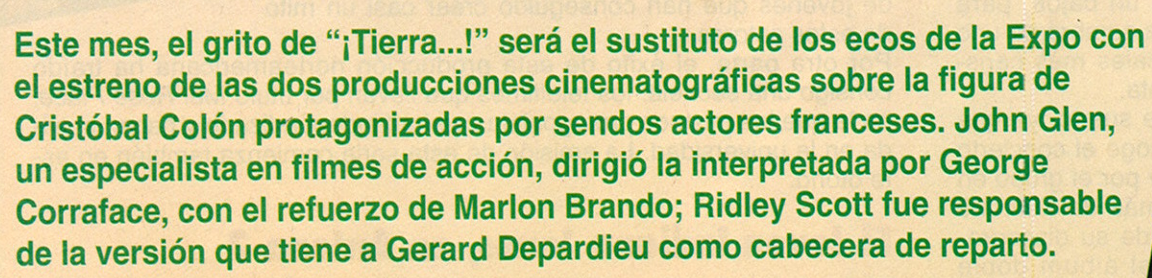
Las aventuras del joven Indiana Jones, en exclusiva para España, se pasearán en esta nueva temporada por las pantallas de Antena 3. La serie, cuyo productor ejecutivo es nada menos que **George Lucas**, cuenta la vida de Indiana durante tres etapas distintas de su vida: cuando es niño, cuando es adolescente y a los 93 años de edad. A lo largo de 16 episodios de cincuenta minutos de duración, Indy tiene oportunidad de conocer a importantes figuras de la Historia, como Roosevelt, Freud, o Lawrence de Arabia, entre otros. China, la India, Kenya, Francia, Estados Unidos, Rusia, Austria y nuestro propio país han sido los escenarios en los que Indy recrea sus aventuras para la televisión. Los tres actores que encarnan al protagonista son **Sean Patrick Flanery**, **Corey Carrier** y **Georges Hall**.







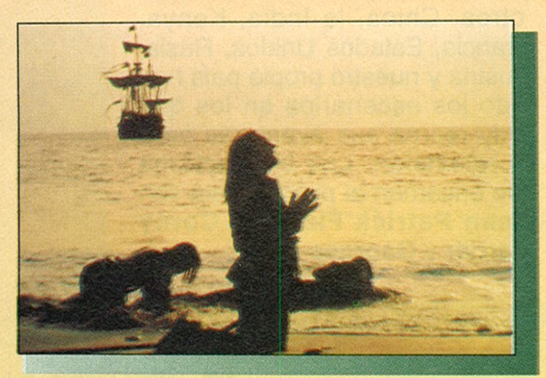
En octubre, el Descubrimiento



Este mes, el grito de "¡Tierra...!" será el sustituto de los ecos de la Expo con el estreno de las dos producciones cinematográficas sobre la figura de Cristóbal Colón protagonizadas por sendos actores franceses. John Glen, un especialista en filmes de acción, dirigió la interpretada por George Corraface, con el refuerzo de Marlon Brando; Ridley Scott fue responsable de la versión que tiene a Gerard Depardieu como cabecera de reparto.

Para Scott, *1492: La conquista del paraíso* es su primer viaje al lejano pasado después de algunos ejercicios fantásticos –*Blade runner*– o de ojeadas al presente –*Thelma y Louise*–. Su argumento se desarrolla en torno a un triunfador que también tuvo que enfrentarse a la violencia, la humillación y el horror.

Junto a **Depardieu**, figuran en el reparto **Sigourney Weaver**, **Armand Assante** y los españoles **Angela Molina**, **Fernando Rey** y **Fernando Guillén**. "Para comprender a Colón –explica **Scott**– es necesario entender su lugar concreto en la historia. Su aventura podría compararse con el viaje a la Luna de la NASA."



Gerard Depardieu, el Colón de Ridley Scott, se postra de hinojos al rematar con éxito su viaje.

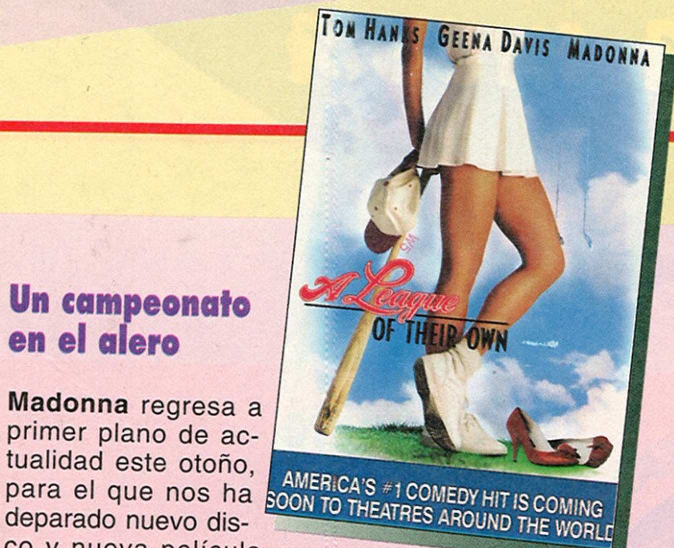
***Marlon Brando, como Torquemada, es el mayor reclamo de* Cristóbal Colón: el Descubrimiento.**

En *Cristóbal Colón: el Descubrimiento*, el productor **Ilya Salkind** desea ofrecernos una biografía más concreta del Almirante y no restringe únicamente su relato a la odisea del viaje. **Rachel Ward** sustituye a la **Weaver** como Reina Isabel, y **Marlon Brando** se hace cargo del personaje de Torquemada, el terrorífico inquisidor general.

Con mayor inclinación a la aventura, este Colón cuenta con el novelista Mario Puzo entre los firmantes del guión. Su puesta en escena, diferente al intimismo de un gran hombre de la versión anterior, lleva a ciertos anacronismos que pueden sorprendernos. Una buena idea es disfrutar de la película sin exigirle perfeccionismo en sus rigores históricos.

P. DE FRUTOS

Un campeonato en el alero



Madonna regresa a primer plano de actualidad este otoño, para el que nos ha deparado nuevo disco y nueva película. En la pantalla grande comparte honores estelares con **Tom Hanks** –*Big*– y **Geena Davis** –*Thelma y Louise*– para introducirnos en una comedia de ambiente deportivo que tiene como aliciente máximo a las chicas golpeando con toda su alma la pelota de béisbol con el bate correspondiente. *A league of their own* –Una liga de otros– es el título de este nuevo enredo dirigido por **Penny Marshall**, creadora de la citada *Big* y de la aclamada *Pretty Woman*.

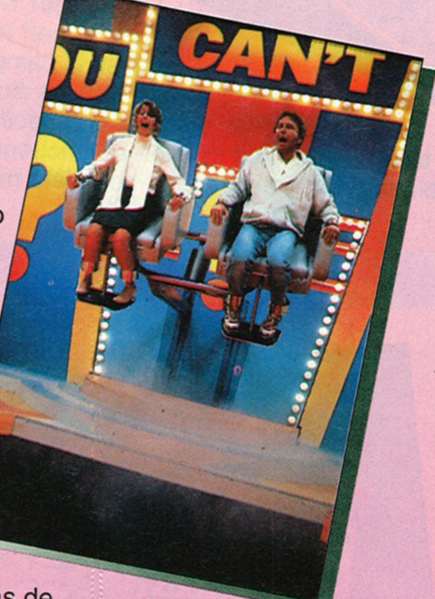
Valladolid aumenta sus premios

Dos millones de pesetas y la Espiga de Oro recompensarán al ganador de la sección oficial de la XXXVII Semana Internacional de Cine de Valladolid, que saldrá de entre los quince filmes a concurso previstos en la sección oficial. El certamen, que se desarrollará entre el 23 y el 31 de octubre próximos, recompensará con medio millón de pesetas al mejor corto y doblará la cantidad para el mejor de los nuevos realizadores.
Paralelamente, tendrán lugar las secciones Punto de Encuentro, Tiempo de Historia y los ciclos dedicados a **Ken Loach** y **Pilar Miró**. *Una gloria Nacional*, de **Jaime de Armiñán**, protagonizada por **Francisco Rabal**, fue elegida como Serie del Año. A través del actor **Mario Chacón**, el argumento brinda un homenaje al mundo del teatro.



Al otro lado de la televisión

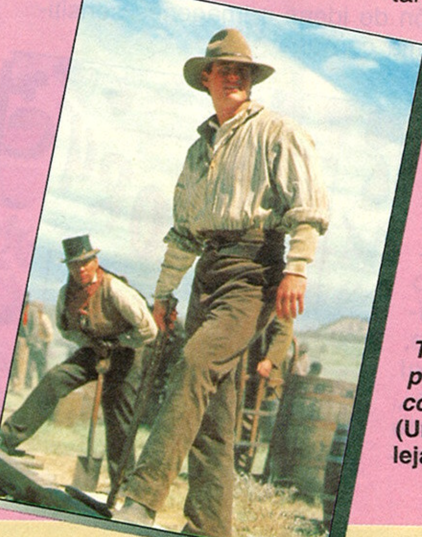
La televisión, como casi cualquier cosa, tiene su lado oculto, que no siempre es posible ver. *Permanezcan en sintonía* cuenta en clave de humor la historia de una típica familia americana, cuyo padre se halla enganchado a las 625 líneas de manera casi patológica. Nadie, ni siquiera su esposa ni sus hijos, puede recabar su atención, incluso durante los anuncios. Pero algo mágico sucede una noche, cuando los jóvenes vuelven a casa, no encuentran a sus padres. Con sorpresa descubren que se hallan al otro lado del televisor, en el que están atrapados por el malvado Spike, director de un superpoderoso canal de otro mundo. Y ahí comienza la aventura para rescatar a la infeliz pareja de las líneas del mal.



***La televisión también captura a sus adeptos en el plano físico* (Permanezcan en sintonía).**

Cruise, cuerpo a cuerpo

Un horizonte muy lejano es el nuevo trabajo conjunto de **Tom Cruise** y su actual compañera, la australiana **Nicole Kidman**. El realizador **Ron Howard**, autor de *Cocoon* y *Llamaradas*, entre otras, llevó a puerto esta historia de una pareja de emigrantes irlandeses en Estados Unidos. El muchacho –**Cruise**– comienza su singladura en el nuevo mundo como luchador callejero profesional y luego se establece como pionero, para lo cual tuvo que mejorar su calidad de jinete. Según el propio protagonista, con ascendentes irlandeses en su familia, "la historia se desarrolla y muere en torno a los dos personajes centrales", una de tantas familias de la isla occidental europea que impulsaron la conquista de Norteamérica.



***Tom Cruise, tras las peleas callejeras, se convierte en pionero* (Un horizonte muy lejano).**

Sobre la mesa



Un deporte tranquilo

Aunque en su versión original, en vivo y en directo, el Wrestlemanía es un deporte con ciertas dosis de agresividad, esta modalidad de juego de mesa del popular entretenimiento resulta de lo más tranquila. **WRESTLING CHALLENGE** es su nombre, y pueden participar de 2 a 4 jugadores, que ponen todas sus fuerzas para llevarse el campeonato al agua. Los protagonistas son de sobra conocidos para los amantes del *pressing cacth*, y entre ellos –hasta un número de nueve– se encuentran Jake the Snake, Ted Dibiase o Mr. Perfect. Una completa mezcla de músculos e inteligencia.



Un mundo de olores

El casi infinito universo de los aromas da pie a este entretenido juego de sociedad en el que se pone en entredicho la capacidad memorística, el ingenio y el sentido del olfato, en un recorrido por diversos objetos. La asociación de ideas e imágenes sensitivas se complementa con una selección de auténticos olores de la naturaleza, dispuestos en pequeños botes. Naturalmente, es un entretenimiento en el que no existen edades límite, y su nombre, **SMELLORY** –del inglés *smell*, oler–, indica claramente cuál es su fundamento.





Romperse la cabeza

Al menos, ésta es la pretensión de los creadores de este puzzle de 1.000 piezas. Las Olimpiadas, aún frescas en la memoria de todos, vistas desde una perspectiva humorística, son el tema del rompecabezas, que representa a deportistas, espectadores, árbitros, en un montaje desenfadado y lleno de matices que hará las delicias de los infatigables seguidores de este tipo de hobby, que representa uno de los pasatiempos que más adeptos posee.

Juegos de manos

Siempre han formado parte del entretenimiento infantil, y ya existían en la antigua Roma. Son las marionetas, esos mágicos muñecos que hablan, gesticulan y hasta sienten a través de las manos de los niños, e incluso de algunos adultos que han hecho de ellas su profesión. Ahora, con los conocidos rostros de los *cartoons,* es posible revivir las aventuras y andanzas de estos famosos personajes de los dibujos animados. El cascarrabias Pato Lucas, el gato Silvestre, siempre empeñado en comerse al encantador canario Piolín; y el Conejo de la Suerte, Bugs Bunny, cobran auténtica vida fuera de la pantalla de televisión, introduciéndose en nuestros hogares para hacer las delicias de grandes y pequeños.

Sobre la mesa

Ciencias naturales

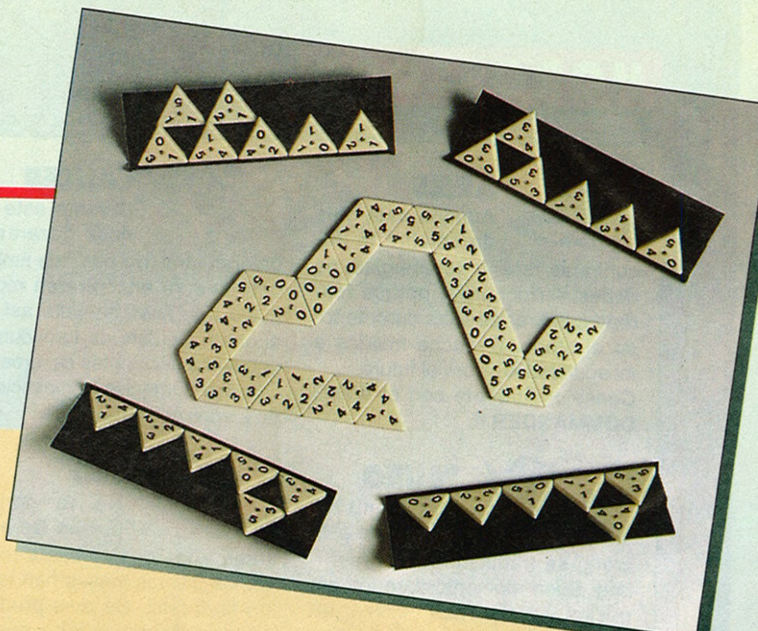
La Física no es sólo una asignatura que hay que aprobar. A veces, puede convertirse también en una manera muy divertida de pasar el rato, a la vez que se aprovecha para repasar las lecciones, de un modo práctico.
Este kit de Física incluye más de 80 experimentos con los que investigar en el mundo de una de las ciencias puras, sin ningún peligro para los niños, que, a partir de los 8 años y hasta los 14, se sorprenderán por los resultados. Quizá el día de mañana consigan llegar a emular a Einstein.











El dominio del dominó

Ser un maestro del dominó es cuestión de habilidad y práctica. Pero aún hay que entrenarse mucho más con este **TRI-OMINOS,** que contiene 56 piezas triangulares. Los jugadores deben conseguir el máximo de puntuación al unir las fichas por tres lados distintos, que van combinados con una numeración del 1 al 5. Táctica y lógica son, sin olvidar el factor suerte, los elementos principales de este dominó diseñado, a la manera tradicional, para cuatro personas, y en el que puede participar toda la familia.



Invertir en Bolsa

Nunca está de más conocer el intrincado sistema bursátil. Con **MAXI BOURSE** es factible acercarse a los mecanismos que fijan la economía de un país. Este juego de tablero contiene acciones en forma de fichas para llegar a convertirse –a través de la compra y la venta de las correspondientes a las empresas multinacionales– en el personaje más rico del país. Rumores y acontecimientos políticos y sociales también forman parte de esta Bolsa casera que está recomendada a partir de los 15 años, aunque su límite se fija en los 99.

De cara al invierno

Aunque todavía estamos en octubre, no está mal ir pensando en el invierno. Por ello, es posible realizar prácticas caseras con este quitanieves con palanca de arrastre que lleva dos posiciones, accionables tirando de la palanca, una de arrastre y otra de maniobra. El juguete está indicado para niños a partir de los seis años, quienes, a falta de los blancos copos, ponen a prueba su habilidad limpiadora con casi cualquier objeto que encuentren a mano en casa. El azúcar y la harina son excelentes sustitutos, sin peligro para los más pequeños. Pero si a pesar de todo nos hemos quedado con el coche tirado por no haber puesto las cadenas, en vez de preocuparnos sólo tenemos que llamar al remolcador que, con su guía trasera, es capaz de adoptar cualquier posición, tanto para el arrastre como para el enganche, y sacarnos del atolladero.

HOROSCOPO

Por Toñi López Terradas



ARIES

Aunque este mes de octubre te encontrarás repleto de energías, no debes derrocharlas, porque tendrás que tirar de ellas durante todo el otoño. Desecha miedos e inseguridades sobre el futuro.
Consejo: Atrévete con el **WING COMMANDER II.**



CANCER

Durante este periodo gozarás de un gran atractivo para tus amistades, que se encontrarán muy a gusto a tu lado. No será así con el amor. Cuídate de torceduras y pequeños accidentes caseros.
Consejo: Organiza competiciones de juegos con tus amigos.



LIBRA

Encontrarás una persona del pasado con la que tuviste una fuerte relación sentimental y de la cue te sentirás muy orgulloso. En el trabajo tienes que aprender a depender más de ti mismo.
Consejo: No utilices tanto la sección "Juega con ventaja".



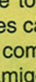
CAPRICORNIO

Pronto tendrás noticias que solucionarán ese problema que tanto te angustia en el terreno laboral. No te desesperes. El origen de tu mala suerte es la falta de confianza en ti mismo.
Consejo: No dejes los juegos sin acabar.



TAURO

Los cambios lunares de este otoño se traducirán en agresividad. Buen momento para los negocios y los juegos de azar en general. Cuidado con las bajas temperaturas, riesgo de enfriamiento.
Consejo: Descarga tus nervios con el **BC KID II.**



LEO

No te confíes porque las aventuras a las que te has arrojado en los últimos meses han tenido un final feliz. Sé más prudente cuando lleves a cabo nuevos proyectos. Existe riesgo de fracaso.
Consejo: Sé cauto si quieres llegar al final del juego.



ESCORPIO

Periodo de gran actividad en todos los aspectos. Tendrás un gran atractivo para las personas del sexo opuesto, que verán en ti muchas virtudes que mantenías ocultas. La suerte también te protegerá.
Consejo: Recuerda que hay consolas para dos jugadores.



ACUARIO

Si ya has conseguido ese amor que tantos esfuerzos te ha costado, no bajes la guardia, ya que, de lo contrario, lo perderás como te ha pasado en otras ocasiones. Buena suerte en los juegos de azar.
Consejo: Cuidado con los enemigos que no se ven en la pantalla.



GEMINIS

Aunque te encuentras en un buen momento laboral, no te fíes de tu situación actual, ya que se producirán cambios, y no todos ellos serán positivos. Piensa las cosas dos veces antes de actuar.
Consejo: Busca la solución en el **BARGON ATTACK.**



VIRGO

Estás pasando por un momento delicado sobre el que tus ideas no están suficientemente claras. No te atormentes, porque tú puedes con eso y mucho más. Posibilidad de viajes muy productivos.
Consejo: Muévete con el **DISCOVERY.**



SAGITARIO

Con el final del verano iniciarás una etapa con claras tendencias a la depresión por motivos de amor, pero no te preocupes, que éste no tardará mucho en llegar. Cuídate los tobillos y las muñecas.
Consejo: Los juegos de acción te distraerán.



PISCIS

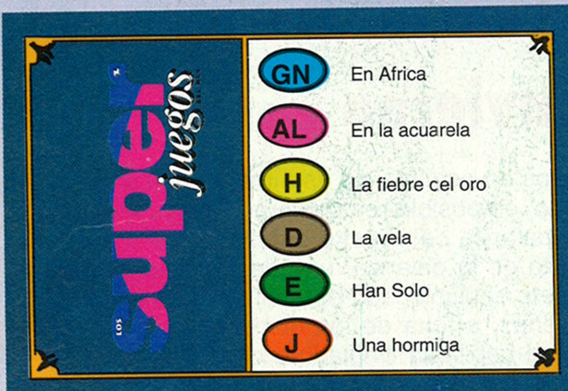
Posibilidad de recibir alguna atención o regalo por parte de una persona a la que aprecias mucho. También recibirás el pago de trabajos realizados hace tiempo y que no fueron valorados entonces.
Consejo: Buena ocasión para comprar esa nueva consola.

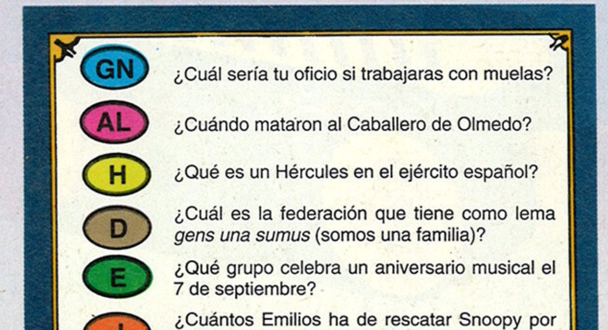
TRIVIAL

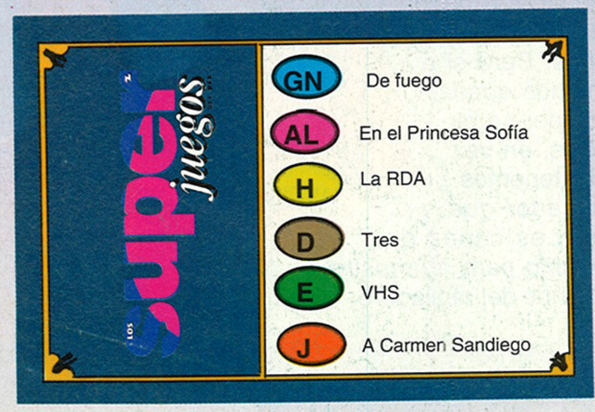
Soluciones a las preguntas del número anterior



GN	¿Cuántas son las repúblicas bálticas?
AL	¿Qué agente secreto creó Ian Fleming?
H	¿Quiénes eran los compañeros del mítico Jasón?
D	¿Quién fue el primer futbolista que marcó mil goles?
E	¿Qué actor ganó un Oscar por ser un **Toro Salvaje**?
J	Si los libros se guardan en bibliotecas, ¿dónde se guardan los juegos?





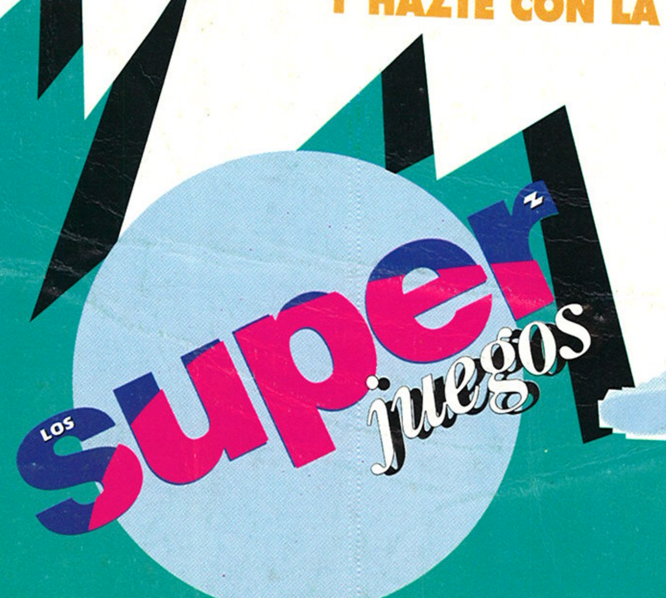


DIEZ SUSCRIPCIONES GRATIS A SUPER JUEGOS

Sólo tienes que escribir las doce respuestas a las preguntas que aparecen en esta página y meterlas en un sobre indicando edad y tipo de consola u ordenador que tienes. Envíalas a SUPER JUEGOS. C/ O´Donnell 12. 28009 Madrid. Entre todos los acertantes se sortearán diez suscripciones.

ESTA SUSCRIPCION TE SACA TARJETA

SUSCRIBETE A LA REVISTA MAS SUPER EN VIDEOJUEGOS
Y HAZTE CON LA TARJETA MAS SUPER.



Cada mes, cómodamente. Recibe la revista en tu casa. ¡Un buen regalo fin de curso!

Suscríbete ahora a tu revista Super Juegos y recíbela en tu propia casa sin mover un dedo. ¡Y alucina!: Sólo por suscribirte te regalamos uno de estos obsequios:



Una tarjeta de socio del club Super Juegos

Una camiseta Super Juegos





SUPER JUEGOS TE PASA REVISTA EN CASA.

¿A QUÉ ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA CON TUS DATOS Y SUPER JUEGOS PASARA REVISTA POR TU CASA